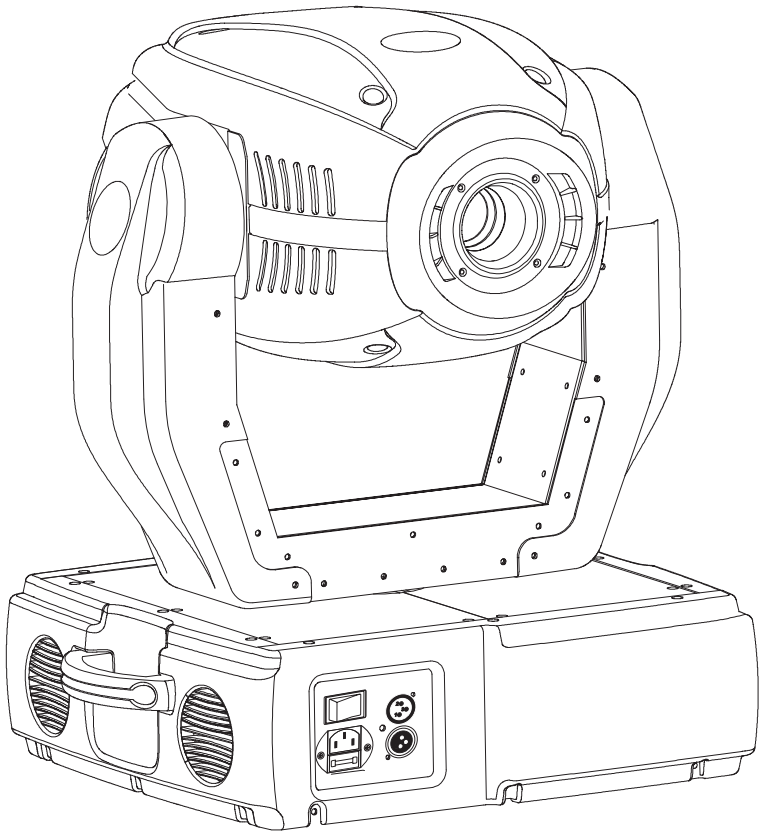
Futurelight®

BEDIENUNGSANLEITUNG
USER MANUAL
MODE D'EMPLOI
MANUAL DEL USUARIO

DJ-HEAD 575 SPOT

Pro-Head-Spot



Für weiteren Gebrauch aufbewahren!
Keep this manual for future needs!
Gardez ce mode d'emploi pour des utilisations ultérieures!
Guarde este manual para posteriores usos.

CE

© Copyright
Nachdruck verboten!
Reproduction prohibited!
Réproduction interdit!
Prohibida toda reproducción.

MULTI-LANGUAGE-INSTRUCTIONS

Inhaltsverzeichnis/Table of contents
Sommaire/Contenido

Deutsch

EINFÜHRUNG **4**
Lieferumfang 4
SICHERHEITSHINWEISE **5**
BESTIMMUNGSGEMÄßE VERWENDUNG **6**
GERÄTEBESCHREIBUNG **8**
Features 8
Geräteübersicht 9
INSTALLATION **10**
Lampeninstallation/Lampenwechsel 10
Lampenjustierung 11
Einsetzen/Austauschen von Gobos 11
Projektormontage 12
Anschluss an den DMX-512 Controller / Verbindung Projektor – Projektor 13
Anschluss ans Netz 14
BEDIENUNG **15**
Stand Alone-Betrieb 15
DMX-gesteuerter Betrieb 15
Adressierung des Projektors 15
DMX-Protokoll 16
Control Board 19
Hauptfunktionen 19
SPEC - Spezialfunktionen 20
Fehlermeldungen 24
REINIGUNG UND WARTUNG **26**
Sicherungswechsel 27
TECHNISCHE DATEN **27**

English

INTRODUCTION **28**
Delivery includes 28
SAFETY INSTRUCTIONS **29**
OPERATING DETERMINATIONS **30**
DESCRIPTION OF THE DEVICE **31**
Features 31
Overview 32
INSTALLATION **33**
Installing/Replacing the lamp 33
Lamp adjustment 34
Inserting/Exchanging gobos 34
Rigging 35
DMX-512 connection / connection between fixtures 36
Connection with the mains 37
OPERATION **38**
Stand Alone operation 38
DMX-controlled operation 38
Addressing 38
DMX-protocol 39
Control Board 42
Main functions 42
SPEC -Special functions 43
Error Messages 47
CLEANING AND MAINTENANCE **48**
Replacing the fuse 49
TECHNICAL SPECIFICATIONS **50**

Français

INTRODUCTION **51**
Inclus dans la livraison 51
INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ **52**
EMPLOI SELON LES PRESCRIPTIONS **53**
DESCRIPTION DE L'APPAREIL **55**
Features 55
Aperçue des parties 56
INSTALLATION **57**
Installer/Remplacer la lampe 57
Ajustage de la lampe 58
Introduire/échanger gobos 58
Montage du projecteur 59
Connexions au contrôleur DMX-512 / raccord projecteur - projecteur 60
Alimentation 61
MANIEMENT **62**
Opération Stand Alone 62
Contrôle par DMX 62
Codage du projecteur 62
Protocôle DMX 63
Control Board 66
Fonctions principales 66
SPEC - fonctions speciales 67
Avis d'erreur et d'information 71
NETTOYAGE ET MAINTENANCE **72**
Remplacer le fusible 73
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES **74**

Español

INTRODUCCIÓN **75**
Inlcluido en la entraga 75
INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD **76**
INSTRUCCIONES DE MANEJO **77**
DESCRIPCIÓN DEL APARATO **78**
Features 78
Descripción de las partes 79
INSTALACIÓN **80**
Instalar/Reemplazar la lámpara 80
Ajuste de la lámpara 81
Insertar/reemplazar gobos 81
Montaje del proyector 82
Conexión al controlador DMX / conexión proyector - proyector 83
Alimentación 84
OPERACIÓN **85**
Operación Stand Alone 85
Control por DMX 85
Direccionamiento del proyector 85
Protócolo DMX 86
Control Board 89
Funciones principales 89
SPEC - Funciones especiales 90
Avisos de error 94
LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO **95**
Reemplazar el fusible 96
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS **97**

Das neueste Update dieser Bedienungsanleitung finden Sie im Internet unter:
You can find the latest update of this user manual in the Internet under:
Vous pouvez trouvez la dernière version de ce mode d'emploi dans l'Internet sous:
Vd. puede encontrar la versión más reciente de este manual en el Internet bajo:

www.futurelight.com

Deutsch

BEDIENUNGSANLEITUNG

Futurelight®

DJ-HEAD 575 SPOT
Pro-Head-Spot

ACHTUNG!
Gerät vor Feuchtigkeit und Nässe schützen!
Vor Öffnen des Gerätes vom Netz trennen!

Lesen Sie vor der ersten Inbetriebnahme zur eigenen Sicherheit diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch!

Alle Personen, die mit der Aufstellung, Inbetriebnahme, Bedienung, Wartung und Instandhaltung dieses Gerätes zu tun haben, müssen
- entsprechend qualifiziert sein
- diese Bedienungsanleitung genau beachten
- die Bedienungsanleitung als Teil des Produkts betrachten
- die Bedienungsanleitung während der Lebensdauer des Produkts behalten
- die Bedienungsanleitung an jeden nachfolgenden Besitzer oder Benutzer des Produkts weitergeben
- sich die letzte Version der Anleitung im Internet herunter laden

EINFÜHRUNG

Wir freuen uns, dass Sie sich für einen FUTURELIGHT DJ-HEAD 575 SPOT entschieden haben. Sie haben hiermit ein leistungsstarkes und vielseitiges Gerät erworben.

Nehmen Sie den DJ-HEAD 575 SPOT aus der Verpackung.

Lieferumfang

1	Gerät	
1	Bedienungsanleitung	
1	Kabel MC-50, 5m, schwarz,XLR m/f,symmetr.	3022050N
2	Montagehalter	

SICHERHEITSHINWEISE

ACHTUNG!

Seien Sie besonders vorsichtig beim Umgang mit gefährlicher Netzspannung. Bei dieser Spannung können Sie einen lebensgefährlichen elektrischen Schlag erhalten!

Dieses Gerät hat das Werk in sicherheitstechnisch einwandfreiem Zustand verlassen. Um diesen Zustand zu erhalten und einen gefahrlosen Betrieb sicherzustellen, muss der Anwender die Sicherheitshinweise und die Warnvermerke unbedingt beachten, die in dieser Bedienungsanleitung enthalten sind.

Unbedingt lesen:
Bei Schäden, die durch Nichtbeachtung der Anleitung verursacht werden, erlischt der Garantieanspruch. Für daraus resultierende Folgeschäden übernimmt der Hersteller keine Haftung.

Das Gerät darf nicht in Betrieb genommen werden, nachdem es von einem kalten in einen warmen Raum gebracht wurde. Das dabei entstehende Kondenswasser kann unter Umständen Ihr Gerät zerstören. Lassen Sie das Gerät solange uneingeschaltet, bis es Zimmertemperatur erreicht hat!

Bitte überprüfen Sie vor der ersten Inbetriebnahme, ob kein offensichtlicher Transportschaden vorliegt. Sollten Sie Schäden an der Netzleitung oder am Gehäuse entdecken, nehmen Sie das Gerät nicht in Betrieb und setzen sich bitte mit Ihrem Fachhändler in Verbindung.

Der Aufbau entspricht der Schutzklasse I. Der Netzstecker darf nur an eine Schutzkontakt-Steckdose angeschlossen werden, deren Spannung und Frequenz mit dem Typenschild des Gerätes genau übereinstimmt. Ungeeignete Spannungen und ungeeignete Steckdosen können zur Zerstörung des Gerätes und zu tödlichen Stromschlägen führen.

Den Netzstecker immer als letztes einstecken. Der Netzstecker muss dabei gewaltfrei eingesetzt werden. Achten Sie auf einen festen Sitz des Netzsteckers.

Lassen Sie die Netzleitung nicht mit anderen Kabeln in Kontakt kommen! Seien Sie vorsichtig beim Umgang mit Netzleitungen und -anschlüssen. Fassen Sie diese Teile nie mit feuchten Händen an! Feuchte Hände können tödliche Stromschläge zu Folge haben.

Netzleitungen nicht verändern, knicken, mechanisch belasten, durch Druck belasten, ziehen, erhitzen und nicht in die Nähe von Hitze- oder Kältequellen bringen. Bei Missachtung kann es zu Beschädigungen der Netzleitung, zu Brand oder zu tödlichen Stromschlägen kommen.

Die Kabeleinführung oder die Kupplung am Gerät dürfen nicht durch Zug belastet werden. Es muss stets eine ausreichende Kabellänge zum Gerät hin vorhanden sein. Andernfalls kann das Kabel beschädigt werden, was zu tödlichen Stromschlägen führen kann.

Achten Sie darauf, dass die Netzleitung nicht gequetscht oder durch scharfe Kanten beschädigt werden kann. Überprüfen Sie das Gerät und die Netzleitung in regelmäßigen Abständen auf Beschädigungen.

Werden Verlängerungsleitungen verwendet muss sichergestellt werden, dass der Adernquerschnitt für die benötigte Stromzufuhr des Gerätes zugelassen ist. Alle Warnhinweise für die Netzleitung gelten auch für evtl. Verlängerungsleitungen.

Gerät bei Nichtbenutzung und vor jeder Reinigung vom Netz trennen! Fassen Sie dazu den Netzstecker an der Griffläche an und ziehen Sie niemals an der Netzleitung! Ansonsten kann das Kabel und der Stecker beschädigt werden was zu tödlichen Stromschlägen führen kann. Sind Stecker oder Geräteschalter, z. B. durch Einbau nicht erreichbar, so muss netzseitig eine allpolige Abschaltung vorgenommen werden.

Wenn der Netzstecker oder das Gerät staubig ist, dann muss es außer Betrieb genommen werden, der Stromkreis muss allpolig unterbrochen werden und das Gerät mit einem trockenen Tuch gereinigt werden. Staub kann die Isolation reduzieren, was zu tödlichen Stromschlägen führen kann. Stärkere Verschmutzungen im und am Gerät dürfen nur von einem Fachmann beseitigt werden.

Es dürfen unter keinen Umständen Flüssigkeiten aller Art in Steckdosen, Steckverbindungen oder in irgendwelche Geräteöffnungen oder Geräteritzen eindringen. Besteht der Verdacht, dass - auch nur minimale - Flüssigkeit in das Gerät eingedrungen sein könnte, muss das Gerät sofort allpolig vom Netz getrennt werden. Dies gilt auch, wenn das Gerät hoher Luftfeuchtigkeit ausgesetzt war. Auch wenn das Gerät scheinbar noch funktioniert, muss es von einen Fachmann überprüft werden ob durch den Flüssigkeitseintritt eventuell Isolationen beeinträchtigt wurden. Reduzierte Isolationen können tödliche Stromschläge hervorrufen.

In das Gerät dürfen keine fremden Gegenstände gelangen. Dies gilt insbesondere für Metallteile. Sollten auch nur kleinste Metallteile wie Heft- und Büroklammern oder gröbere Metallspäne in das Gerät gelangen, so ist das Gerät sofort außer Betrieb zu nehmen und allpolig vom Netz zu trennen. Durch Metallteile hervorgerufene Fehlfunktionen und Kurzschlüsse können tödliche Verletzungen zur Folge haben.

Bei der ersten Inbetriebnahme kann es zu Rauch- und Geruchserzeugung kommen. Hierbei handelt es sich nicht um eine Störung des Gerätes.

Brandgefahr! Gerät niemals auf leicht entflammbaren Oberflächen aufstellen (z. B. Messeteppich)!

Achtung: Gerät niemals während des Betriebes berühren. Gehäuse erhitzt sich!

Vermeiden Sie es, das Gerät in kurzen Intervallen an- und auszuschalten (z. B. Sekundentakt), da ansonsten die Lebensdauer der Lampe erheblich reduziert werden würde.

GESUNDHEITSRISIKO!

Blicken Sie niemals direkt in die Lichtquelle, da bei empfindlichen Menschen u. U. epileptische Anfälle ausgelöst werden können (gilt besonders für Epileptiker)!

Kinder und Laien vom Gerät fern halten!

Das Gerät darf niemals unbeaufsichtigt betrieben werden!

BESTIMMUNGSGEMÄßE VERWENDUNG

Bei diesem Gerät handelt es sich um einen kopfbewegten Scheinwerfer, mit dem sich dekorative Lichteffekte erzeugen lassen. Dieses Produkt ist nur für den Anschluss an 230 V, 50 Hz Wechselspannung zugelassen und wurde ausschließlich zur Verwendung in Innenräumen konzipiert.

Dieses Gerät ist für professionelle Anwendungen, z. B. auf Bühnen, in Diskotheken, Theatern etc. vorgesehen.

Lichteffekte sind nicht für den Dauerbetrieb konzipiert. Denken Sie daran, dass konsequente Betriebspausen die Lebensdauer des Gerätes erhöhen.

Vermeiden Sie Erschütterungen und jegliche Gewaltanwendung bei der Installation oder Inbetriebnahme des Gerätes.

Das Gerät darf niemals am Projektorkopf angehoben werden, da ansonsten die Mechanik beschädigt werden könnte. Fassen Sie das Gerät immer an den Tragegriffen an.

Achten Sie bei der Wahl des Installationsortes darauf, dass das Gerät nicht zu großer Hitze, Feuchtigkeit und Staub ausgesetzt wird. Vergewissern Sie sich, dass keine Kabel frei herumliegen. Bitte achten Sie darauf, dass das Gerät nicht berührt oder umgestoßen werden kann. Sie gefährden Ihre eigene und die Sicherheit Dritter!

Das Gerät darf nicht in einer Umgebung eingesetzt oder gelagert werden, in der mit Spritzwasser, Regen, Feuchtigkeit oder Nebel zu rechnen ist. Feuchtigkeit oder sehr hohe Luftfeuchtigkeit kann die Isolation reduzieren und zu tödlichen Stromschlägen führen. Beim Einsatz von Nebelgeräten ist zu beachten, dass das Gerät nie direkt dem Nebelstrahl ausgesetzt ist und mindestens 0,5 m von einem Nebelgerät entfernt

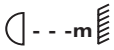
betrieben wird. Der Raum darf nur so stark mit Nebel gesättigt sein, dass eine gute Sichtweite von mindestens 10 m besteht.

Die Umgebungstemperatur muss zwischen -5° C und +45° C liegen. Halten Sie das Gerät von direkter Sonneneinstrahlung (auch beim Transport in geschlossenen Wägen) und Heizkörpern fern.

Die relative Luftfeuchte darf 50 % bei einer Umgebungstemperatur von 45° C nicht überschreiten.

Dieses Gerät darf nur in einer Höhenlage zwischen -20 und 2000 m über NN betrieben werden.

Verwenden Sie das Gerät nicht bei Gewitter. Überspannung könnte das Gerät zerstören. Das Gerät bei Gewitter allpolig vom Netz trennen (Netzstecker ziehen).

Das Bildzeichen 

bezeichnet den Mindestabstand zu beleuchteten Gegenständen. Der Abstand zwischen Lichtaustritt und der zu beleuchteten Fläche darf diesen Wert nicht unterschreiten!

Das Gerät darf nur auf nicht brennbaren Oberflächen aufgestellt werden. Um eine gute Luftzirkulation zu gewährleisten, muss um das Gerät ein Freiraum von mindestens 50 cm eingehalten werden. Bitte beachten Sie, dass wärmeempfindliche Gegenstände durch die emittierte Wärme verformt oder beschädigt werden können.

Achten Sie bei der Projektormontage, beim Projektorabbau und bei der Durchführung von Servicearbeiten darauf, dass der Bereich unterhalb des Montageortes abgesperrt ist.

Bei Überkopfmontage (Montagehöhe >100 cm) ist das Gerät immer mit einem geeigneten Sicherheitsfangseil zu sichern. Das Sicherheitsfangseil muss an den dafür vorgesehenen Befestigungspunkten eingehängt werden. Das Fangseil darf niemals an den Transportgriffen eingehängt werden!

Betreiben Sie das Gerät nur, nachdem Sie sich vergewissert haben, dass das Gehäuse fest verschlossen ist und alle nötigen Schrauben fest angezogen wurden.

Die Lampe darf niemals gezündet werden, wenn die Objektivlinse oder Gehäuseabdeckungen entfernt wurden, da bei Entladungslampen Explosionsgefahr besteht und eine hohe UV-Strahlung auftritt, die zu Verbrennungen führen kann.

Die maximale Umgebungstemperatur T_a = 45° C darf niemals überschritten werden.

Nehmen Sie das Gerät erst in Betrieb, nachdem Sie sich mit seinen Funktionen vertraut gemacht haben. Lassen Sie das Gerät nicht von Personen bedienen, die sich nicht mit dem Gerät auskennen. Wenn Geräte nicht mehr korrekt funktionieren, ist das meist das Ergebnis von unfachmännischer Bedienung!

Soll das Gerät transportiert werden, verwenden Sie bitte die Originalverpackung, um Transportschäden zu vermeiden.

Beachten Sie bitte, dass eigenmächtige Veränderungen an dem Gerät aus Sicherheitsgründen verboten sind.

Der Serienbarcode darf niemals vom Gerät entfernt werden, da ansonsten der Garantieanspruch erlischt.

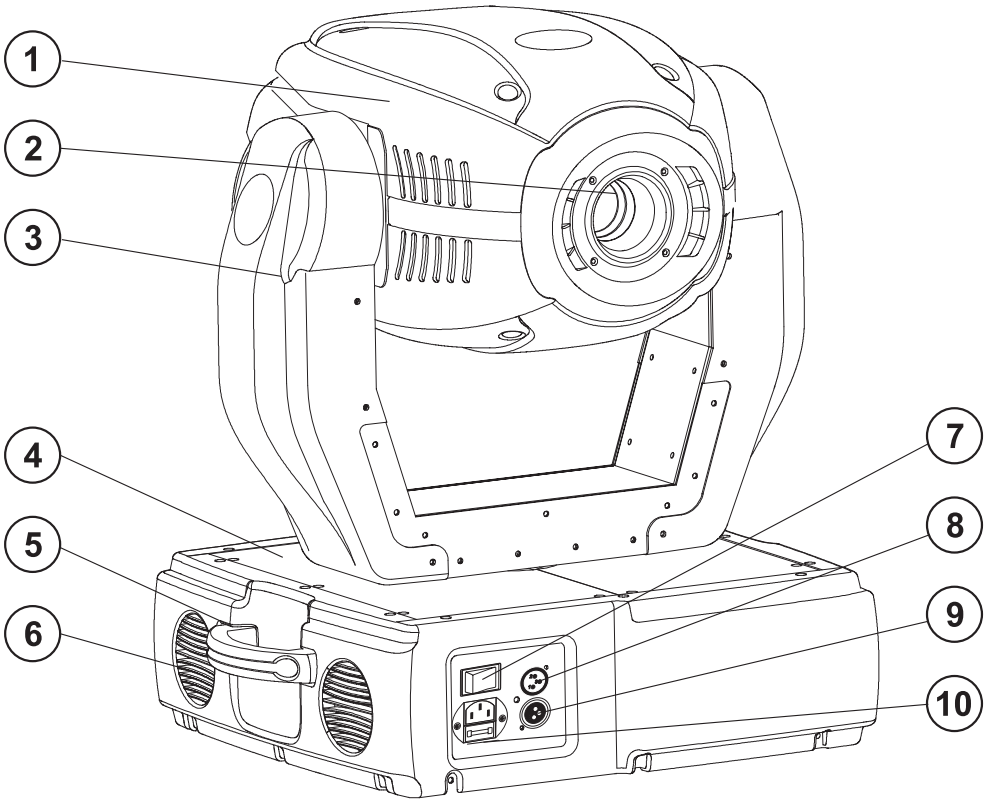
Wird das Gerät anders verwendet als in dieser Bedienungsanleitung beschrieben, kann dies zu Schäden am Produkt führen und der Garantieanspruch erlischt. Außerdem ist jede andere Verwendung mit Gefahren, wie z. B. Kurzschluss, Brand, elektrischem Schlag, Lampenexplosion, Abstürzen etc. verbunden.

GERÄTEBESCHREIBUNG

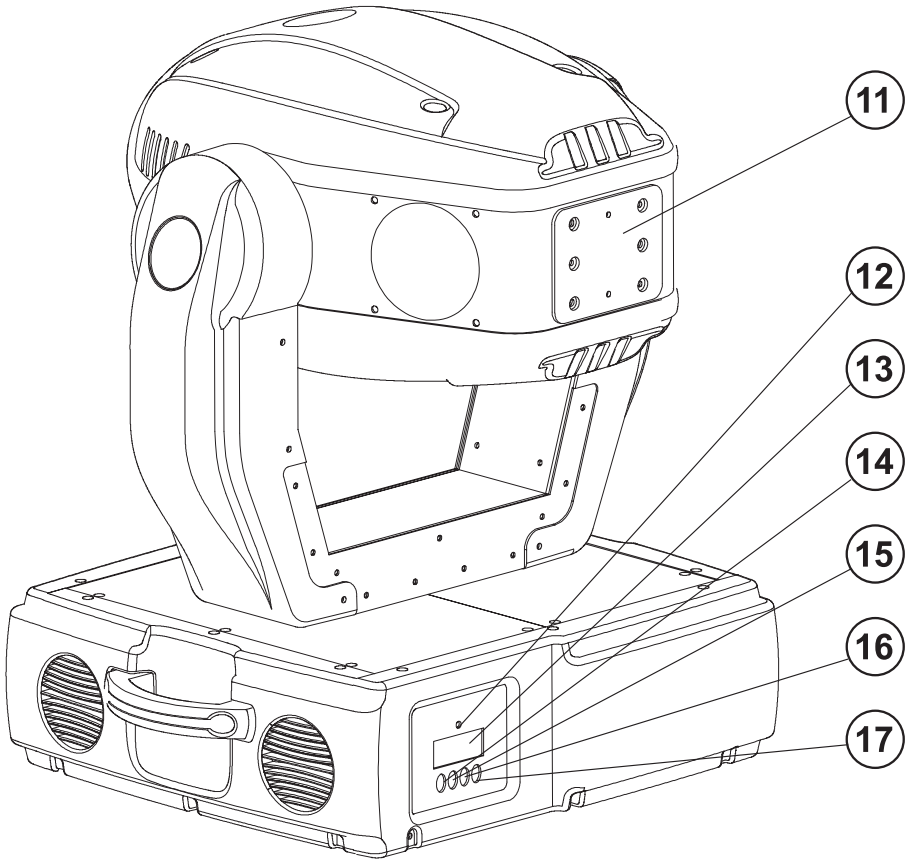
Features

Leistungsstarker DJ-Moving Head
• Farbsystem: 2 Farbräder
• Farbrad 1 mit 9 unterschiedlichen, dichroitischen Farbfiltern und weiß
• Farbrad 2 mit 6 unterschiedlichen, dichroitischen Farbfiltern und weiß sowie Korrekturfilter 3200 K und 6000 K und UV-Filter
• Über die beiden Korrekturfilter lassen sich bis zu 64 unterschiedliche Farben und Halbfarben erzeugen
• Rainbow-Effekt in beide Richtungen
• Goborad 1 mit 9 statischen Metallgobos und offen
• Mit Gobo-Shake Funktion für statische Gobos
• Goborad 2 mit 2 rotierenden Metallgobos und 4 Multicolor-Dichrogobos und offen
• Die rotierenden Gobos sind untereinander austauschbar
• Über die Kombination von Dichrogobos und Farbrad oder Multicolor-Dichrogobo sind weitere Farbmischungen möglich
• 3-Facetten Prisma mit Hochgeschwindigkeitsrotation
• Fernsteuerbarer, motorischer Fokus
• Kombinierte Shutter/Dimmer-Einheit für sanftes Dimmen und Strobe-Effekt mit 1-10 Blitzen pro Sekunde
• Lampenschaltung fernsteuerbar
• Makrofunktion für Kombinationen zwischen rotierendem Goborad und rotierendem Prismenrad
• Blackout-Funktion bei Kopfbewegung oder Gobo-/Farb-/Prismenauswahl
• Fernsteuerbare Geschwindigkeit der PAN/TILT-Bewegung zur vereinfachten Programmierung
• Fernsteuerbarer Reset
• Leiser Lüfter mit einstellbarer Lüftergeschwindigkeit
• 16 DMX-Kanäle - 16 Bit Auflösung der Pan/Tilt-Bewegung
• 14 DMX-Kanäle - 8 Bit Auflösung der Pan/Tilt-Bewegung
• PAN-Bewegung innerhalb 530°
• TILT-Bewegung innerhalb 280°
• Motorischer Multi-Step Zoom mit drei verschiedenen Einstellungen (15°, 18° und 22°)
• Stufenlos regelbare Iris
• Control Board mit 4-stelligem Display zur Einstellung der DMX-Startadresse
• Für MSR 575/2 oder MSR 575 Lampe
• DMX-512 Steuerung über jeden handelsüblichen DMX-Controller möglich

Geräteübersicht



(1) Projektorkopf
(2) Linse
(3) Projektorarm
(4) Base
(5) Tragegriff
(6) Lüfter
(7) Netzschalter
(8) DMX-Eingangsbuchse
(9) DMX-Ausgangsbuchse
(10) Netzanschluss/ Sicherungshalter



(11) Lampensystem
(12) Kontroll-LED
(13) Display (Anzeige)
(14) Mode-Taste
(15) Enter-Taste
(16) Down-Taste
(17) Up-Taste

INSTALLATION

Lampeninstallation/Lampenwechsel

LEBENSGEFAHR!
Lampe nur bei ausgeschaltetem Gerät einsetzen!
Netzstecker ziehen!

Zur Installation benötigen Sie eine MSR 575/2 oder MSR 575 Lampe.

Die Lampe darf nur nach Anlegen geeigneter Schutzkleidung (Schutzbrille, Schutzhandschuhe, Schutzhelm mit Visier, Lederschurz) gewechselt werden.

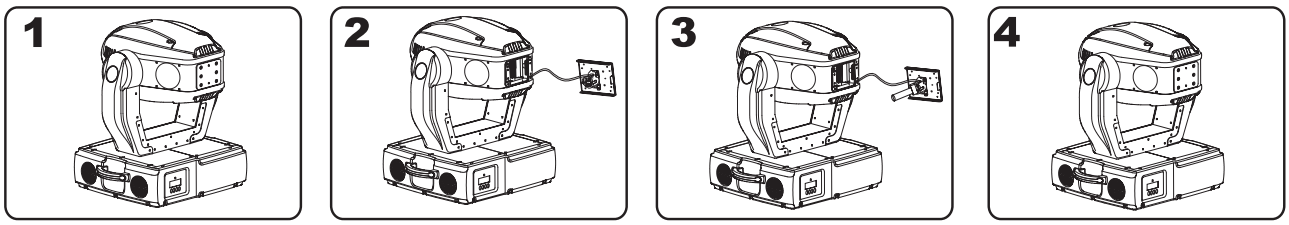
ACHTUNG!
Die Lampe muss gewechselt werden, wenn diese beschädigt ist oder sich durch Wärme verformt hat!

Die vom Hersteller angegebene Lebensdauer der Lampe darf niemals überschritten werden. Führen Sie deshalb Buch über die Betriebsstunden der Lampe bzw. kontrollieren Sie den Betriebsstundenzähler in regelmäßigen Abständen und ersetzen Sie die Lampe rechtzeitig!
Ausgebaute Leuchtmittel in einem splittergeschützten Behälter aufbewahren und fachgerecht entsorgen!
Die verwendete Lampe erreicht Temperaturen von bis zu 600° C.

Vor dem Wechseln der Lampe diese unbedingt erst abkühlen lassen (ca. 10 Minuten) und das Gerät allpolig von der Netzspannung trennen (Netzstecker ziehen).

Vermeiden Sie es, den Glaskörper mit bloßen Händen zu berühren. Beachten Sie auch unbedingt die Hinweise des Lampenherstellers.
Setzen Sie keine Lampen mit einer höheren Leistungsangabe ein. Lampen mit einer höheren Leistung entwickeln höhere Temperaturen, für die das Gerät nicht ausgelegt ist. Bei Zuwiderhandlungen erlischt die Garantie.

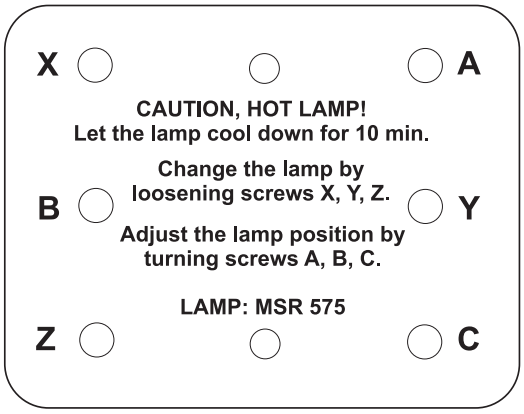
Vorgehensweise:



Schritt 1: Lösen Sie die Befestigungsschrauben X, Y, Z des Lampensystems und entnehmen Sie dieses vorsichtig aus dem Gehäuse.
Schritt 2: Wird eine defekte Lampe ausgetauscht, entfernen Sie zunächst die defekte Lampe aus dem Lampenhalter.
Schritt 3: Setzen Sie die Lampe vorsichtig in den Lampenhalter ein.
Schritt 4: Führen Sie das Lampensystem wieder in das Gehäuse ein und ziehen Sie die Befestigungsschrauben fest.
Schritt 5: Justieren Sie die Lampe wie unter Lampenjustierung beschrieben.

Schalten Sie das Gerät niemals ein, ohne vorher alle Abdeckungen geschlossen zu haben!

Lampenjustierung



Der Lampenhalter des Gerätes wird ab Werk justiert. Da sich die zu verwendenden Lampen von Hersteller zu Hersteller unterscheiden, kann es u. U. notwendig sein, die Position des Lampenhalters nachzujustieren.
Zünden Sie die Lampe, öffnen Sie den Shutter, stellen Sie die Dimmerintensität auf 100 % und Sie den Lichtstrahl auf eine ebene Oberfläche (Wand). Zentrieren Sie den "Hot Spot" (das ist der hellste Teil des Lichtstrahls) durch Drehen der Schrauben **"A, B, C"**. Drehen Sie immer nur an einer Schraube, um den Hot Spot diagonal über die Projektion zu bewegen. Wenn Sie keinen Hot Spot entdecken können, justieren Sie die Lampe so lange, bis das Licht gleichmäßig verteilt ist.
Wenn der Hot Spot zu hell erscheint, können Sie dessen Intensität abschwächen, indem Sie die Lampe näher zum Reflektor hinbewegen. Drehen Sie dazu alle drei Schrauben **"A, B, C"** um 45° im Uhrzeigersinn, bis das Licht gleichmäßig verteilt ist.
Wenn das Licht am äußeren Rand des Strahls heller erscheint als in der Mitte, befindet sich die Lampe zu nah am Reflektor. Bewegen Sie in diesem Fall die Lampe vom Reflektor weg. Drehen Sie dazu alle drei Schrauben **"A, B, C"** um 45° gegen den Uhrzeigersinn, bis das Licht gleichmäßig verteilt ist und der Strahl hell genug erscheint.

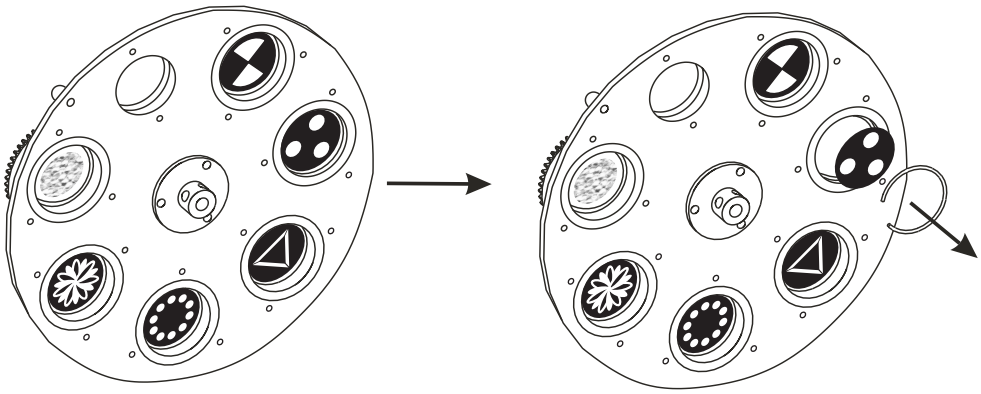
Einsetzen/Austauschen von Gobos

LEBENSGEFAHR!
Gobos nur bei ausgeschaltetem Gerät austauschen
Netzstecker ziehen!

Wenn Sie andere Formen und Muster als die Standard-Gobos verwenden möchten, oder Gobos ausgetauscht werden sollen, gehen Sie wie folgt vor:

ACHTUNG!
Niemals die Schrauben der rotierenden Gobos lösen,
da ansonsten die Kugellager geöffnet werden!

Entfernen Sie den Sprengring mit einem geeigneten Werkzeug. Entnehmen Sie das Gobo und setzen Sie das neue Gobo ein. Drücken Sie den Sprengring zusammen und setzen Sie ihn vor das Gobo.



Hinweis!
Slot In Gobo-System für Gobowechsel ohne Werkzeug!
Einsetzen/Austauschen der Gobos wie oben beschrieben.

Projektormontage

LEBENSGEFAHR!

Bei der Installation sind insbesondere die Bestimmungen der BGV C1 (vormals VBG 70) und DIN VDE 0711-217 zu beachten! Die Installation darf nur vom autorisierten Fachhandel ausgeführt werden!

Die Aufhängevorrichtungen des Projektors muss so gebaut und bemessen sein, dass sie 1 Stunde lang ohne dauernde schädliche Deformierung das 10-fache der Nutzlast aushalten kann.

Die Installation muss immer mit einer zweiten, unabhängigen Aufhängung, z. B. einem geeigneten Fangnetz, erfolgen. Diese zweite Aufhängung muss so beschaffen und angebracht sein, dass im Fehlerfall der Hauptaufhängung kein Teil der Installation herabfallen kann.

Während des Auf-, Um- und Abbaus ist der unnötige Aufenthalt im Bereich von Bewegungsflächen, auf Beleuchterbrücken, unter hochgelegenen Arbeitsplätzen sowie an sonstigen Gefahrbereichen verboten.

Der Unternehmer hat dafür zu sorgen, dass sicherheitstechnische und maschinentechnische Einrichtungen vor der ersten Inbetriebnahme und nach wesentlichen Änderungen vor der Wiederinbetriebnahme durch Sachverständige geprüft werden.

Der Unternehmer hat dafür zu sorgen, dass sicherheitstechnische und maschinentechnische Einrichtungen mindestens alle vier Jahre durch einen Sachverständigen im Umfang der Abnahmeprüfung geprüft werden.
Der Unternehmer hat dafür zu sorgen, dass sicherheitstechnische und maschinentechnische Einrichtungen mindestens einmal jährlich durch einen Sachkundigen geprüft werden.

Vorgehensweise:
Der Projektor sollte idealerweise außerhalb des Aufenthaltsbereiches von Personen installiert werden.

WICHTIG! ÜBERKOPFMONTAGE ERFORDERT EIN HOHES MAß AN ERFAHRUNG. Dies beinhaltet (aber beschränkt sich nicht allein auf) Berechnungen zur Definition der Tragfähigkeit, verwendetes Installationsmaterial und regelmäßige Sicherheitsinspektionen des verwendeten Materials und des Projektors. Versuchen Sie niemals, die Installation selbst vorzunehmen, wenn Sie nicht über eine solche Qualifikation verfügen, sondern beauftragen Sie einen professionellen Installateur. Unsachgemäße Installationen können zu Verletzungen und/oder zur Beschädigung von Eigentum führen.

Der Projektor muss außerhalb des Handbereichs von Personen installiert werden.
Wenn der Projektor von der Decke oder hochliegenden Trägern etc. abgehängt werden soll, muss immer mit Traversensystemen gearbeitet werden. Der Projektor darf niemals frei schwingend im Raum befestigt werden.

Achtung: Projektoren können beim Herabstürzen erhebliche Verletzungen verursachen! Wenn Sie Zweifel an der Sicherheit einer möglichen Installationsform haben, installieren Sie den Projektor NICHT!

Vergewissern Sie sich vor der Montage, dass die Montagefläche mindestens die 10-fache Punktbelastung des Eigengewichtes des Projektors aushalten kann.

BRANDGEFAHR!

Achten Sie bei der Installation des Gerätes bitte darauf, dass sich im Abstand von mind. 0,5 m keine leicht entflammbaren Materialien (Deko, etc.) befinden.

ACHTUNG!

Montieren Sie den Projektor ausschließlich über zwei geeignete Haken. Bitte beachten Sie auch die Installationshinweise auf der Unterseite der Base. Achten Sie darauf, dass das Gerät sicher befestigt wird. Vergewissern Sie sich, dass die Verankerung stabil ist.

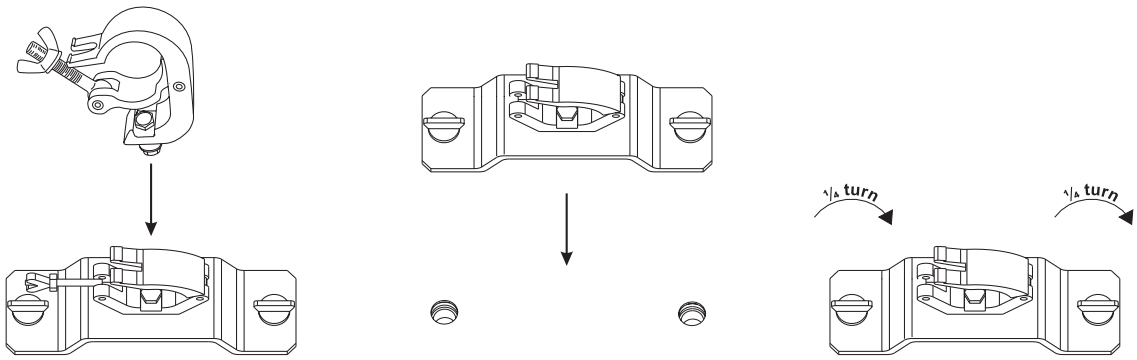
Das Gerät kann direkt auf den Boden gestellt werden oder in jeder möglichen Position im Trussing installiert werden, ohne seine funktionellen Eigenschaften zu verändern.

Die Projektorbase lässt sich auf zwei verschiedene Arten montieren.

Sichern Sie den Projektor bei Überkopfmontage (Montagehöhe >100 cm) immer mit einem Sicherheitsfangseil, das mindestens für das 12-fache Gewicht des Gerätes ausgelegt ist. Es dürfen nur Fangseile mit Schnellverschlussgliedern vewendet werden. Hängen Sie das Sicherheitsfangseil an dem dafür vorgesehenen Loch im Bodenblech ein und führen Sie es über die Traverse bzw. einen sicheren Befestigungspunkt. Hängen Sie das Ende in dem Schnellverschlussglied ein und ziehen Sie die Sicherungsmutter gut fest.

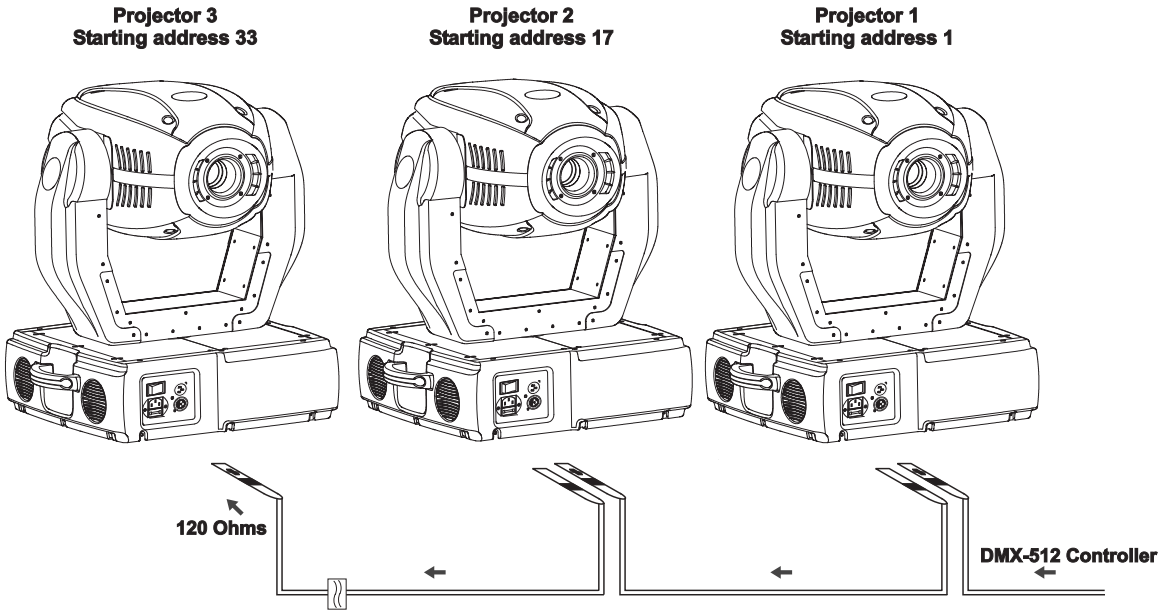
Der maximale Fallabstand darf 20 cm nicht überschreiten.
Ein Sicherungsseil, das einmal der Belastung durch Absturz ausgesetzt war oder beschädigt ist, darf nicht mehr als Sicherungsseil eingesetzt werden.

LEBENSGEFAHR!
Vor der ersten Inbetriebnahme muss die Einrichtung durch einen Sachverständigen geprüft werden!



Verschrauben Sie je einen Haken über eine M12 Schraube und Mutter mit den Montagehaltern.
Führen Sie die beiden Schnellverschlüsse des ersten Montagehalters in die dafür vorgesehenen Öffnungen an der Geräteunterseite ein. Drehen Sie die Schnellverschlüsse im Uhrzeigersinn bis zum Anschlag fest. Installieren Sie den zweiten Montagehalter.

Anschluss an den DMX-512 Controller / Verbindung Projektor – Projektor



Achten Sie darauf, dass die Adern der Datenleitung an keiner Stelle miteinander in Kontakt treten. Die Geräte werden ansonsten nicht bzw. nicht korrekt funktionieren.

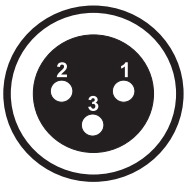
Beachten Sie, dass die Startadresse abhängig vom verwendeten Controller ist. Unbedingt Bedienungsanleitung des verwendeten Controllers beachten.

Die Verbindung zwischen Controller und Projektor sowie zwischen den einzelnen Geräten muss mit einem zweipoligen geschirmten Kabel erfolgen. Die Steckverbindung geht über 3-polige XLR-Stecker und -Kupplungen.

Belegung der XLR-Verbindung:

DMX-Ausgang

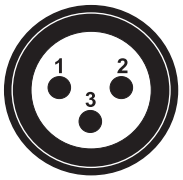
XLR-Einbaubuchse:



1: Masse
2: Signal (–)
3: Signal (+)

DMX-Eingang

XLR-Einbaustecker:



1: Masse
2: Signal (–)
3: Signal (+)

Wenn Sie Controller mit dieser XLR-Belegung verwenden, können Sie den DMX-Ausgang des Controllers direkt mit dem DMX-Eingang des ersten Gerätes der DMX-Kette verbinden. Sollen DMX-Controller mit anderen XLR-Ausgängen angeschlossen werden, müssen Adapterkabel verwendet werden.

Aufbau einer seriellen DMX-Kette:
Schließen Sie den DMX-Ausgang des ersten Gerätes der Kette an den DMX-Eingang des nächsten Gerätes an. Verbinden Sie immer einen Ausgang mit dem Eingang des nächsten Gerätes bis alle Geräte angeschlossen sind.

Achtung: Am letzten Projektor muss die DMX-Leitung durch einen Abschlusswiderstand abgeschlossen werden. Dazu wird ein 120 Ω Widerstand in einen XLR-Stecker zwischen Signal (–) und Signal (+) eingelötet und in den DMX-Ausgang am letzten Gerät gesteckt.

Anschluss ans Netz

Schließen Sie das Gerät über die beiliegende Netzanschlussleitung ans Netz an.

Die Belegung der Anschlussleitungen ist wie folgt:

Leitung	Pin	International
Braun	Außenleiter	L
Blau	Neutralleiter	N
Gelb/Grün	Schutzleiter	⏚

Der Schutzleiter muss unbedingt angeschlossen werden!
Wenn das Gerät direkt an das örtliche Stromnetz angeschlossen wird, muss eine Trennvorrichtung mit mindestens 3 mm Kontaktöffnung an jedem Pol in die festverlegte elektrische Installation eingebaut werden.

Das Gerät darf nur an eine Elektroinstallation angeschlossen werden, die den VDE-Bestimmungen DIN VDE 0100 entspricht. Die Hausinstallation muss mit einem Fehlerstromschutzschalter (RCD) mit 30 mA Bemessungsdifferenzstrom ausgestattet sein.

Lichteffekte dürfen nicht über Dimmerpacks geschaltet werden.

BEDIENUNG

Wenn Sie das Gerät an die Spannungsversorgung angeschlossen haben, nimmt der DJ-HEAD 575 SPOT den Betrieb auf. Während des Reset justieren sich die Motoren aus und das Gerät ist danach betriebsbereit.

Stand Alone-Betrieb

Der DJ-HEAD 575 SPOT lässt sich im Stand Alone-Betrieb ohne Controller einsetzen.
Trennen Sie dazu den DJ-HEAD 575 SPOT vom Controller und rufen Sie das vorprogrammierte Programm auf:

Bitte beachten Sie weitere Hinweise unter Control Board.

DMX-gesteuerter Betrieb

Über Ihren DMX-Controller können Sie die einzelnen Geräte individuell ansteuern. Dabei hat jeder DMX-Kanal eine andere Belegung mit verschiedenen Eigenschaften. Die einzelnen DMX-Kanäle und ihre Eigenschaften sind unter DMX-Protokoll aufgeführt.

Adressierung des Projektors

Über das Control Board können Sie die DMX-Startadresse definieren. Die Startadresse ist der erste Kanal, auf den der Projektor auf Signale vom Controller reagiert.

Wenn Sie die Startadresse z. B. auf 17 definieren belegt der Projektor die Steuerkanäle 17 bis 32.
Bitte vergewissern Sie sich, dass sich die Steuerkanäle nicht mit anderen Geräten überlappen, damit der DJ-HEAD 575 SPOT korrekt und unabhängig von anderen Geräten in der DMX-Kette funktioniert.
Werden mehrere DJ-HEAD 575 SPOT auf eine Adresse definiert, arbeiten sie synchron.

Vorgehensweise:
1. Schalten Sie den DJ-HEAD 575 SPOT ein und warten Sie, bis das Gerät den Setup beendet hat (auf dem Display blinkt **„rSt“**).
2. Drücken Sie die Mode-Taste, um in das Hauptmenü zu gelangen. Über die Up- und Down-Tasten können Sie sich durch das Menü bewegen, bis Sie den auf dem Display **„A001“** erscheint. Bestätigen Sie mit der Enter-Taste, und der Buchstabe **"A"** beginnt zu blinken.
3. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um die gewünschte Startadresse auszuwählen.
4. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung oder die Mode-Taste um abzubrechen.

Ansteuerung:
Nachdem Sie die Startadresse definiert haben, können Sie den DJ-HEAD 575 SPOT über Ihren Controller ansteuern.

Bitte beachten Sie:
Über das Display des Gerätes werden die Modi DMX-512 Daten und Lampe angezeigt:

1. Schalten Sie das Gerät ein. Das Gerät prüft, ob DMX-512 Daten empfangen werden oder nicht. Wenn Daten empfangen werden, erscheint **„A001“** mit der definierten Startadresse auf dem Display. Werden keine Daten empfangen, blinkt das Display.
Die Meldung erscheint
-wenn kein 3-poliges XLR-Kabel (DMX Signalkabel vom Controller) in die DMX-Eingangsbuchse des Gerätes gesteckt wurde.
-wenn der Controller ausgeschaltet oder defekt ist.
-das Kabel oder der Stecker defekt ist oder das Signalkabel nicht richtig eingesteckt ist.

Achtung: Am letzten Projektor muss die DMX-Leitung durch einen 120 Ω. Widerstand abgeschlossen werden damit die Geräte korrekt funktionieren.

DMX-Protokoll Steuerkanal 16 Bit-Auflösung (8 Bit-Auflösung)

Steuerkanal 1 (1) - Horizontale Bewegung (Pan) (innerhalb 530°)

Wenn Sie den Regler verschieben, bewegen Sie den Kopf horizontal (PAN).
Allmähliches Einstellen des Kopfes bei langsamen Schieben des Reglers (0-255, 128-Mitte).
Der Kopf kann an jeder gewünschten Einstellung angehalten werden.

Steuerkanal 2 (2)- Vertikale Bewegung (Tilt) (innerhalb 280°)

Wenn Sie den Regler verschieben, bewegen Sie den Kopf vertikal (TILT).
Allmähliches Einstellen des Kopfes bei langsamen Schieben des Reglers (0-255, 128-Mitte).
Der Kopf kann an jeder gewünschten Einstellung angehalten werden.

Steuerkanal 3 - Pan-Bewegung mit 16 Bit-Auflösung

Steuerkanal 4 - Tilt-Bewegung mit 16 Bit-Auflösung

Steuerkanal 5 (3) - Geschwindigkeit Pan-/Tilt-Bewegung

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Eigenschaft
0	0	00	00	0%	0%	S	Maximalgeschwindigkeit (Tracking Modus)
1	249	01	F9	0%	98%	F	Abnehmende Geschwindigkeit (Vektor Modus)
250	252	FA	FC	98%	99%	S	Maximalgeschwindigkeit (Tracking Modus), Blackout während Farbe und Gobos wechseln
253	255	FD	FF	99%	100%	S	Maximalgeschwindigkeit (Tracking Modus), Blackout während Pan-/Tilt-Bewegung und Farbgobos wechseln

Steuerkanal 6 (4) - Lampe, Reset, Lüfter

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Eigenschaft
0	127	00	7F	0%	50%	F	Lüfter abnehmende Geschwindigkeit
128	139	80	8B	50%	55%	S	Lampe einschalten, Reset, offen
140	229	8C	E5	55%	90%	S	Keine Funktion
230	239	E6	EF	90%	94%	S	Lampe wird nach 3 Sekunden abgeschaltet
240	255	F0	FF	94%	100%	S	Keine Funktion

Steuerkanal 7 (5) - Farbrad 1

Lineare Farbänderung gemäß der Bewegung des Reglers.
Sie können den Farbwechsler an jeder gewünschten Position anhalten.
Sie können ebenfalls zwischen zwei Farben anhalten und so zweifarbige Strahlen erzeugen.
Zwischen 128 und 190 und zwischen 194 und 255 dreht sich der Farbwechsler ständig - der so genannte Rainbow-Effekt entsteht.

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Eigenschaft
0	12	00	0C	0%	5%	S	Offen/weiß
13	25	0D	19	5%	10%	S	Hellblau
26	37	1A	25	10%	15%	S	Rot
38	50	26	32	15%	20%	S	Blau
51	63	33	3F	20%	25%	S	Hellgrün
64	76	40	4C	25%	30%	S	Gelb
77	89	4D	59	30%	35%	S	Magenta
90	101	5A	65	35%	40%	S	Cyan
102	114	66	72	40%	45%	S	Grün
115	127	73	7F	45%	50%	S	Orange
128	190	80	BE	50%	75%	F	Rainboweffekt vorwärts mit abnehmender Geschwindigkeit
191	193	BF	C1	75%	76%	S	Keine Rotation
194	255	C2	FF	76%	100%	F	Rainboweffekt rückwärts mit zunehmender Geschwindigkeit
0	255	00	FF	0%	100%	S	Farbmakrofunkt. (Kanal 8 zw. 128-255), 64 verschi. Farben mit folg. Reihenf.: weiß, pink, magenta, rot, orange, gelb, grün, cyan, blau, UV

Steuerkanal 8 (6) - Farbrad 2

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Eigenschaft
0	11	00	0B	0%	4%	S	Weiß
12	23	0C	17	5%	9%	S	Dunkelrot
24	35	18	23	9%	14%	S	Dunkelblau
36	47	24	2F	14%	18%	S	Pink
48	59	30	3B	19%	23%	S	Cyan
60	71	3C	47	24%	28%	S	Magenta
72	83	48	53	28%	33%	S	Gelb
84	95	54	5F	33%	37%	S	Korrekturfilter 6000 K
96	107	60	6B	38%	42%	S	Korrekturfilter 3200 K
108	119	6C	77	42%	47%	S	UV-Filter
120	127	78	7F	47%	50%	S	Weiß
128	255	80	FF	50%	100%	S	Aktivierung der Makro-Funktion von Kanal 7

Steuerkanal 9 (7) - Prismenrad

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Eigenschaft
0	0	00	00	0%	0%	S	Offen
1	63	01	3F	0%	25%	F	Vorwärtsrotation mit abnehmender Geschwindigkeit
64	64	40	40	25%	25%	S	Keine Rotation
65	127	41	7F	25%	50%	F	Rückwärtsrotation mit zunehmender Geschwindigkeit
128	135	80	87	50%	53%	S	Makro 1
136	143	88	8F	53%	56%	S	Makro 2
144	151	90	97	56%	59%	S	Makro 3
152	159	98	9F	60%	62%	S	Makro 4
160	167	A0	A7	63%	65%	S	Makro 5
168	175	A8	AF	66%	69%	S	Makro 6
176	183	B0	B7	69%	72%	S	Makro 7
184	191	B8	BF	72%	75%	S	Makro 8
192	199	C0	C7	75%	78%	S	Makro 9
200	207	C8	CF	78%	81%	S	Makro 10
208	215	D0	D7	82%	84%	S	Makro 11
216	223	D8	DF	85%	87%	S	Makro 12
224	231	E0	E7	88%	91%	S	Makro 13
232	239	E8	EF	91%	94%	S	Makro 14
240	247	F0	F7	94%	97%	S	Makro 15
248	255	F8	FF	97%	100%	S	Makro 16

Steuerkanal 10 (8) - Statisches Goborad, Gobo Shake

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Eigenschaft
0	7	00	07	0%	3%	S	Offen
8	15	08	0F	3%	6%	S	Gobo 1
16	23	10	17	6%	9%	S	Gobo 2
24	31	18	1F	9%	12%	S	Gobo 3
32	39	20	27	13%	15%	S	Gobo 4
40	47	28	2F	16%	18%	S	Gobo 5
48	55	30	37	19%	22%	S	Gobo 6
56	63	38	3F	22%	25%	S	Gobo 7
64	71	40	47	25%	28%	S	Gobo 8
72	79	48	4F	28%	31%	S	Gobo 9
80	95	50	5F	31%	37%	F	Gobo 1 Shake mit variabler Geschwindigkeit
96	111	60	6F	38%	44%	F	Gobo 2 Shake mit variabler Geschwindigkeit
112	127	70	7F	44%	50%	F	Gobo 3 Shake mit variabler Geschwindigkeit
128	143	80	8F	50%	56%	F	Gobo 4 Shake mit variabler Geschwindigkeit
144	159	90	9F	56%	62%	F	Gobo 5 Shake mit variabler Geschwindigkeit

160	175	A0	AF	63%	69%	F	Gobo 6 Shake mit variabler Geschwindigkeit
176	191	B0	BF	69%	75%	F	Gobo 7 Shake mit variabler Geschwindigkeit
192	207	C0	CF	75%	81%	F	Gobo 8 Shake mit variabler Geschwindigkeit
208	223	D0	DF	82%	87%	F	Gobo 9 Shake mit variabler Geschwindigkeit
224	255	E0	FF	88%	100%	F	Gobo-Rotation mit zunehmender Geschwindigkeit

Steuerkanal 11 (9) - Rotierendes Goborad

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Eigenschaft
0	31	00	1F	0%	12%	S	Offen
32	63	20	3F	13%	25%	S	Rotierendes Gobo 1
64	95	40	5F	25%	37%	S	Rotierendes Gobo 2
96	127	60	7F	38%	50%	S	Rotierendes Gobo 3
128	159	80	9F	50%	62%	S	Rotierendes Gobo 4
160	191	A0	BF	63%	75%	S	Rotierendes Gobo 5
192	223	C0	DF	75%	87%	S	Rotierendes Gobo 6
224	255	E0	FF	88%	100%	F	Ständig rotierendes Goborad mit zunehmender Geschwindigkeit

Steuerkanal 12 (10) - Indizieren der rotierenden Gobos, Goborotation

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Eigenschaft
0	127	00	7F	0%	50%	S	Goboindizierung
128	191	80	BF	50%	75%	F	Goborotation vorwärts mit abnehmender Geschwindigkeit
192	192	C0	C0	75%	75%	S	Keine Rotation
193	255	C1	FF	76%	100%	F	Goborotation rückwärts mit zunehmender Geschwindigkeit

Steuerkanal 13 (11) - Iris

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Eigenschaft
0	0	00	00	0%	0%	S	Offen
1	179	01	B3	0%	70%	F	Allmähliche Einstellung des Durchmessers von Max. nach Min.
180	191	B4	BF	71%	75%	F	Geschlossen
192	223	C0	DF	75%	87%	F	Schließender Pulseffekt mit zunehmender Geschwindigkeit
224	255	E0	FF	88%	100%	F	Öffnender Pulseffekt mit abnehmender Geschwindigkeit

Steuerkanal 14 (12) - Fokus & Zoom

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Eigenschaft
0	85	00	55	0%	33%	F	Zoom 1 & Allmähliche Einstellung von nah bis weit
86	170	56	AA	34%	67%	F	Zoom 2 & Allmähliche Einstellung von nah bis weit
171	255	AB	FF	67%	100%	F	Zoom 3 & Allmähliche Einstellung von nah bis weit

Steuerkanal 15 (13) - Shutter, Strobe

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Eigenschaft
0	31	00	1F	0%	12%	S	Shutter geschlossen
32	63	20	3F	13%	25%	S	Keine Funktion (Shutter offen)
64	95	40	5F	25%	37%	F	Strobe-Effekt mit zunehmender Geschwindigkeit (max. 10 Blitze/Sekunde)
96	127	60	7F	38%	50%	S	Keine Funktion (Shutter offen)
128	159	80	9F	50%	62%	F	Puls-Effekt in Sequenzen
160	191	A0	BF	63%	75%	S	Keine Funktion (Shutter offen)
192	223	C0	DF	75%	87%	F	Strobe-Effekt über Zufallsgenerator mit zunehmender Geschwindigkeit
224	255	E0	FF	88%	100%	S	Keine Funktion (Shutter offen)

Steuerkanal 16 (14) - Dimmerintensität

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Eigenschaft
0	255	00	FF	0%	100%	F	Allmähliche Einstellung der Dimmerintensität von 0 bis 100 %

Control Board

Das Control Board befindet sich am Projektorkopf und bietet mehrere Möglichkeiten. So lassen sich z. B. die DMX-Startadresse eingeben, die Betriebsstunden der Lampe und des Projektors ablesen, die Lampe ein- und ausschalten, ein Demonstrationsprogramm abspielen oder ein Reset durchführen. Außerdem lassen sich Spezialfunktionen für manuelle Steuerung und zu Servicezwecken abrufen.
Über die Mode-Taste gelangen Sie ins Hauptmenü. Drücken Sie diese Taste solange, bis auf dem Display „A001“ mit der definierten Startadresse erscheint. Über die Up-/Down-Tasten können Sie sich innerhalb des Menüs bewegen.
Auf dem Display erscheinen nacheinander: **A001, rPAn, rTilt, 16br, Lati, Poti, LAMP, dEMo, rESE, SPEC**
Zur Auswahl des gewünschten Menüpunktes drücken Sie die Enter-Taste. Die jeweiligen Funktionen werden im Folgenden beschrieben.

Hauptfunktionen

A001 - DMX-512 Startadresse einstellen:

Der Buchstabe **"A"** blinkt. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um die gewünschte Startadresse (001-512) einzustellen. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung oder die Mode-Taste, um abzubrechen.

rPAn - Panumkehrung:

Mit dieser Funktion lässt sich die Pan-Bewegung umkehren. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um **„ON“** oder **„OFF“** einzustellen. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung oder die Mode-Taste, um abzubrechen.

rtilt - Tiltumkehrung:

Mit dieser Funktion lässt sich die Tilt-Bewegung umkehren. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um **„ON“** oder **„OFF“** einzustellen. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung oder die Mode-Taste, um abzubrechen.

16br - Auflösung:

Mit dieser Funktion lässt sich die Auflösung der Kopfbewegung von 8 auf 16 Bit umstellen. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um **„ON“** (16 Bit) oder **„OFF“** (8 Bit) einzustellen. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung oder die Mode-Taste, um abzubrechen.

Achtung:
Wenn Sie den Projektor auf 16 Bit umstellen, belegt der Projektor 16 DMX-Kanäle. Bei der Einstellung 8 Bit belegt er nur 14 DMX-Kanäle. Bitte informieren Sie sich über die DMX-Kanäle im DMX-Protokoll.

LAti - Betriebsstunden der Lampe:

Mit dieser Funktion können die Betriebsstunden der Lampe abgefragt werden. Drücken Sie die Enter-Taste oder die Mode-Taste, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Um den Betriebsstundenzähler auf 0 zurückzusetzen halten Sie bitte die Up- und Down-Taste und drücken Sie die Enter-Taste.

Poti - Betriebsstundenzähler:

Mit dieser Funktion können die Betriebsstunden des Projektors abgefragt werden. Drücken Sie die Enter-Taste oder die Mode-Taste, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

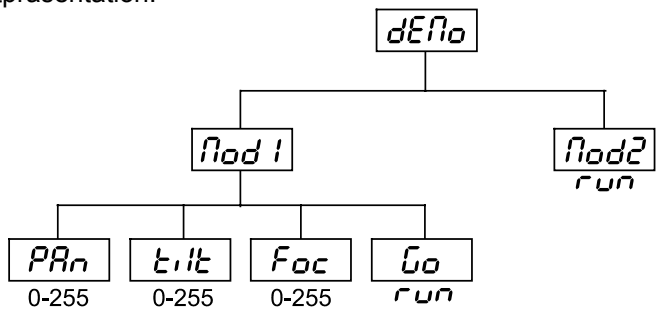
LAMP - Lampe einschalten:

Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um **„ON“** (Lampe an) oder **„OFF“** (Lampe aus) einzustellen. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung oder die Mode-Taste, um abzubrechen.

dEMo - Demonstrationsprogramm

Mit dieser Funktion können Sie das Demonstrationsprogramm des Projektors aktivieren. So lassen sich einige der Möglichkeiten des DJ-HEAD 575 SPOT ohne externen Controller vorführen. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um die Sequenzen **„Mod1“** oder **„Mod2“** auszuwählen. Die Sequenzen unter **„Mod1“** eignen sich besonders für Projektionen an der Wand, Decke oder auf dem Boden, ohne dass der Kopf sich

bewegt. Die Sequenzen unter **„Mod2“** zeigen alle Funktionen des Projektors und eignen sich deshalb besonders gut zur Produktpräsentation.

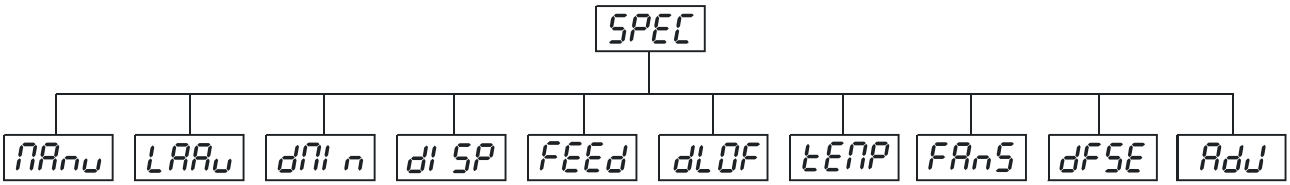


rESE - Reset aktivieren:

Drücken Sie die Enter-Taste, um den Reset zu aktivieren. Dadurch werden die Motoren neu justiert.

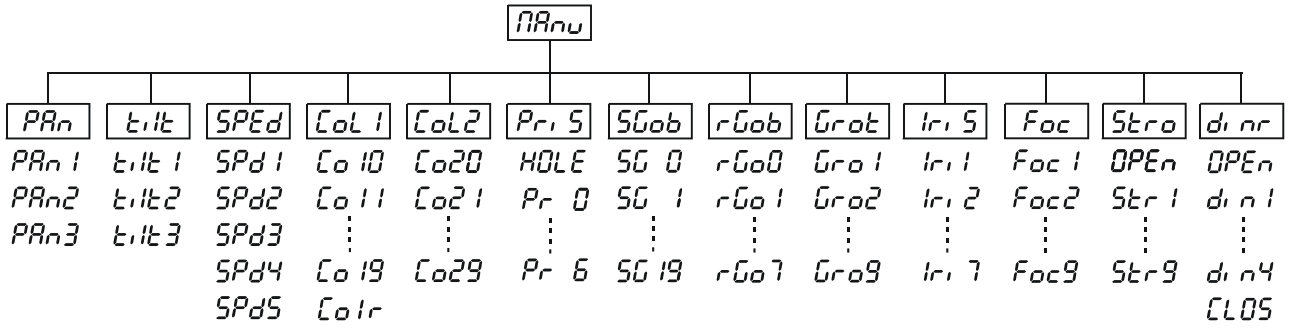
SPEC - Spezialfunktionen

Über die Up-/Down-Tasten können Sie sich innerhalb des Menüs bewegen und die gewünschte Funktion mit der Enter-Taste auswählen.



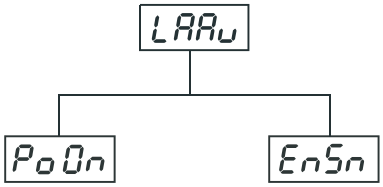
MAnu - manuelle Ansteuerung:

Mit dieser Funktion lässt sich der Projektor manuell ansteuern. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um die gewünschte Funktion auszuwählen. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung oder die Mode-Taste, um abzubrechen.



LAMu- Automatische Lampenschaltung

Über dieses Menü können Sie die automatische Lampenschaltung sowie das Abschalten des Lichtsensors steuern.



PoOn - Lampenschaltung nach dem Einschalten

Mit dieser Funktion kann das Gerät so programmiert werden, dass die Lampe automatisch zündet, sobald Sie das Gerät einschalten. Wenn die Lampe automatisch gezündet werden soll, wählen Sie über die Up-/Down-Tasten **"ON"** aus oder **"OFF"**, wenn die Lampe ausgeschaltet sein soll. Drücken Sie die Enter-Taste, um die Auswahl zu bestätigen oder die Mode-Taste, um diesen Modus zu verlassen.

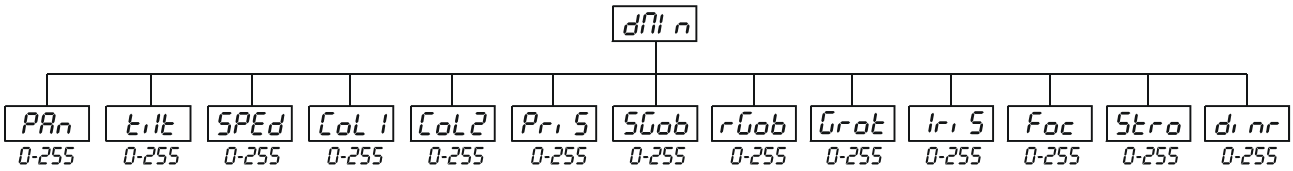
EnSn - Lampensensor aktivieren/deaktivieren

Mit dieser Funktion lässt sich der Lampensensor deaktivieren. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um **„ON“** (Lampensensor aktiviert) oder **„OFF“** (Lampensensor deaktiviert) einzustellen. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung oder die Mode-Taste, um abzubrechen.

Achtung: Die Option "OFF" ist nur für Notfälle gedacht, z. B. wenn der Lichtsensor defekt ist und Sie auf das Ersatzteil warten. Wenn der Lichtsensor deaktiviert ist, werden die Fehlermeldungen "LAEr, SnEr, HEAt" nicht angezeigt ("HEAt" wird angezeigt, wenn die Lampe innerhalb von 5 Minuten aus- und wieder eingeschalten wurde). Deshalb wird die Elektronik des Gerätes weiterhin versuchen, die Lampe zu zünden, auch wenn die Lampe beschädigt oder überhaupt keine Lampe vorhanden ist! Bitte beachten Sie, dass bei diesem Vorgang auch elektronische Bauteile beschädigt werden können.

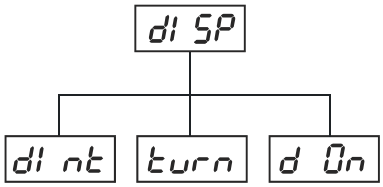
dMX n - DMX-Werte:

Anzeige der aktuellen DMX-Werte jedes Kanals. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um den gewünschten Kanal auszuwählen. Drücken Sie die Enter-Taste um den Wert abzulesen oder die Mode-Taste, um abzubrechen.



diSP - Display-Einstellungen:

Mit dieser Funktion lassen sich verschiedene Einstellungen für das Display vornehmen:



d Int - Display-Beleuchtung:

Mit dieser Funktion können Sie die Display-Beleuchtung zwischen 20 % und 100 % einstellen. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um den Grad der Displaybeleuchtung einzustellen. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung oder die Mode-Taste, um abzubrechen.

turn - Display-Umkehrung

Mit dieser Funktion können Sie die Display-Anzeige um 180° drehen. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um "Normale Anzeige" oder "Umgekehrte Anzeige" einzustellen. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung oder die Mode-Taste, um abzubrechen.

d On- Display-Schaltung

Mit dieser Funktion lässt sich einstellen, dass das Gerät das Display nach 2 Minuten automatisch abschaltet wenn keine Taste mehr gedrückt wurde. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um **„ON“** oder **„OFF“** einzustellen. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung oder die Mode-Taste, um abzubrechen.

FEEd - PAN/TILT-Feedback:

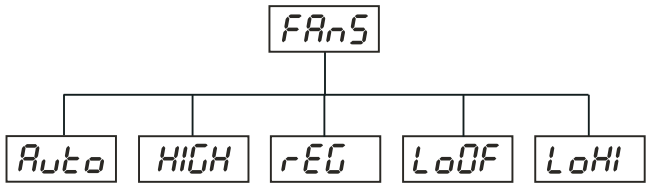
Mit dieser Funktion lässt sich der Moving-Head wieder in die korrekte Position bringen, nachdem diese z. B. durch einen Schlag etc. extern verändert wurde. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um **„ON“** (Rückkehr zur Position) oder **„OFF“** (ohne Feedback-Funktion) einzustellen. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung oder die Mode-Taste, um abzubrechen.

Bitte beachten Sie: Wenn die Feedback-Funktion abgeschaltet wurde, die PAN/TILT-Position durch externe Kräfte verändert wurde und die Feedback-Funktion wieder aktiviert wurde kann es passieren, dass das Gerät nicht synchron zu den DMX-Werten arbeitet. In diesem Fall führen Sie bitte einen Reset durch, um das Gerät wieder zu synchronisieren.

dLOF - Lampe über DMX abschalten:
Mit dieser Funktion lässt sich die Lampenschaltung über DMX deaktivieren. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um **„ON“** (Lampe über DMX abschalten) oder **„OFF“** (Lampe nicht über DMX abschalten) einzustellen. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung oder die Mode-Taste, um abzubrechen.

tEMP - Temperatur
Temperaturangabe im Inneren des Projektors in Grad Celsius. Die normale Betriebstemperatur sollte unter 80° C liegen. 80° C Innentemperatur und mehr sind bereits als kritisch zu bewerten und führen zur Abschaltung der Lampe. Bitte beachten Sie, dass die Umgebungstemperatur niemals über 45° C liegen sollte, damit eine ausreichende Kühlung gewährleistet ist.

FAnS - Regelung der Lüftergeschwindigkeit
Mit dieser Funktion lässt sich die Lüftergeschwindigkeit über fünf verschiedene Modi regeln. Mit den Up-/Down-Tasten können Sie den gewünschten Modus **„Auto, High, reG, Lo.OF, Lo.HI“** auswählen. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung oder die Mode-Taste, um abzubrechen.



Auto - DMX-unabhängige Anpassung der Lüftergeschwindigkeit
Diese Funktion ist identisch mit "reG", jedoch lässt sich hier die Ausgangs-Lüfterleistung nicht über DMX einstellen.

HI GH - Lüftergeschwindigkeit maximal
Der Projektor wird mit maximaler Lüfterleistung gekühlt.

rEG - automatische Anpassung der Lüftergeschwindigkeit
Ab einer gewissen Temperatur wird die Lüftergeschwindigkeit automatisch erhöht, um einen Ausfall des Gerätes zu verhindern. Diese Automatik kann sich bis zu sieben Mal wiederholen, bis die Innnentemperatur wieder ein unkritischen Niveau erreicht hat.

LoOF - Lüftergeschwindigkeit niedrig/maximal
Die Lüftergeschwindigkeit bleibt so lange niedrig, bis die Innentemperatur des Projektors den Maximalwert erreicht hat. Der Projektor schaltet dann automatisch auf maximale Lüfterleistung.

LoHI - Lüftergeschwindigkeit niedrig/Lampenabschaltung
Die Lüftergeschwindigkeit bleibt so lange niedrig, bis die Innentemperatur des Projektors den Maximalwert überschritten wird. Der Projektor schaltet dann automatisch die Lampe ab.

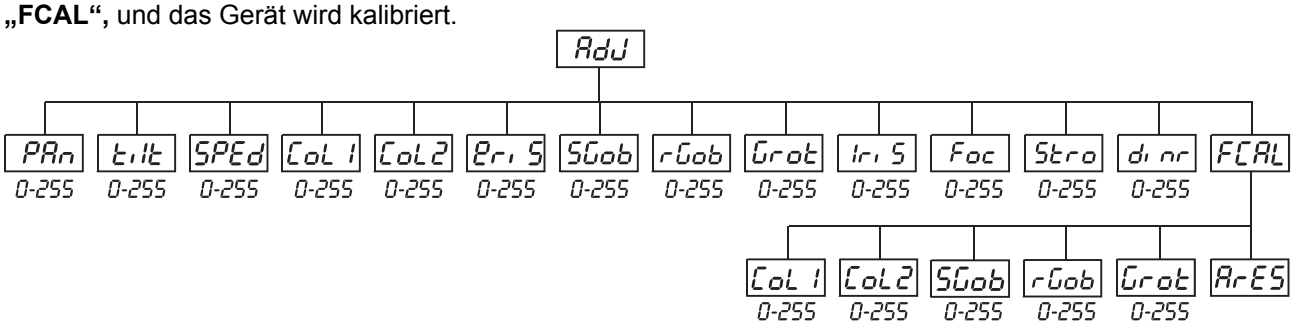
Bitte beachten Sie: Im Modus "HIGH" und "Auto" lässt sich die Ausgangs-Lüfterleistung nicht über DMX einstellen.

dFSE - Voreinstellungen
Mit dieser Funktion lassen sich alle Individualdaten des Projektors auf die Voreinstellungen ab Werk zurücksetzen. Drücken Sie die Enter-Taste, um die Werte zurückzusetzen. Auf dem Display erscheint **“rSt”**. Die einzelnen Voreinstellungen entnehmen Sie bitte unten stehender Tabelle.

Eigenschaft	Display	Vorgabewert (unterlegt)
PAN-Umkehrung	rPAn	On OFF
TILT-Umkehrung	rtilt	On OFF
Auflösung	16br	On OFF
Automatische Lampenabschaltung	PoOn	On OFF
Lampensensor aktivieren/deaktiv.	EnSn	On OFF
Automatische Displayabschaltung	d On	On OFF
Display-Beleuchtung	d Int	20 40 60 80 100
Display-Umkehrung	turn	turn usuq
Feedback-Funktion	FEEd	On OFF
DMX-Lampenschaltung	dLOF	On OFF
Lüfterleistung	FAnS	Auto HIGH rEG LoOF LoHI

AdJ- Einstellung der Ausgangspositionen:

Mit dieser Funktion lassen sich das Farb-, Gobo- und Prismenrad auf die korrekten Ausgangspositionen kalibrieren. Drücken Sie die Up-/Down-Tasten, um sich im Menü zu bewegen. Auf dem Display erscheinen von Schritt zu Schritt die Folgenden Funktionen: **„PAn, Tilt, SPEd, Col1, Col2, PriS, SGob, rGob, Grot, IriS, Foc, Stro, dimr, FCAL“** über die Sie den Projektor auf die gewünschte Position (0-255) einstellen können, bevor kalibriert wird. Sobald Sie die Positionen eingegeben haben, wählen Sie die Letzte Funktion **„FCAL“,** und das Gerät wird kalibriert.



1. Kalibrieren über das Control Board

Drücken Sie die Enter-Taste und auf dem Display erscheint durch Drücken der Up-/Down-Tasten: **„Colo, EFEC, rGob, Grot“** für sehr weiche Funktionskalibrierung. Wählen Sie eine dieser Funktionen über die Enter-Taste um den richtigen Wert zwischen 0 und 255 einzugstellen. Drücken Sie die Enter-Taste zur Bestätigung oder die Mode-Taste um abzubrechen. Diese Vorgehensweise lässt sich für jeden Kalibrierungsparameter wiederholen. Sobald die Kalibrierungseinstellungen vorgenommen sind, muss die Funktion **„ArES“** gewählt werden, um die eingestellten Werte in das EEPROM zu übertragen und einen Reset auszuführen. Sobald der Reset abgeschlossen ist, erscheint auf dem Display „FCAL". Drücken Sie die Enter-Taste, um die Kalibrierung zu wiederholen oder die Mode-Taste, um zum „AdJ“ Menü zurückzukehren.

2. Kalibrierung über den externen Controller

Drücken Sie die Enter-Taste und auf dem Display erscheint durch Drücken der Up-/Down-Tasten: **„Col1, Col2, PriS, SGob, rGob, Grot“** für sehr weiche Funktionskalibrierung. Wählen Sie eine dieser Funktionen über die Enter-Taste aus. Jetzt können Sie die verschiedenen Räder über Ihren Controller kalibrieren. Das Kalibrierungsprotokoll finden Sie unten stehend.

DMX Kalibrierungsprotokoll:

DMX Channel	1	2	3	4	5	6	7	8
Function	COL.1	COL.2	SGOB	RGOB	GROT	-	COLOURS 1	COLOURS 2
	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	-	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL
	SMOOTH MICROSTEP MOVEMENT							

DMX Channel	9	10	11	12	13	14	15	16
Function	PRISM	STATIC GOBOS	ROTATING GOBOS	GOBO ROTATION	IRIS	FOCUS	STROBE	DIMMER
	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL

Nachdem Sie die benötigten Funktionen kalibriert haben und mit der Enter-Taste bestätigt haben, muss die Funktion **„ArES“** gewählt werden, um die eingestellten Werte in das EEPROM zu übertragen und einen Reset auszuführen.

Fehlermeldungen

Wenn Sie das Gerät einschalten, wird zuerst ein Reset durchgeführt. Wenn auf dem Display eine Fehlermeldung erscheint, gibt es Fehler an einem oder mehreren Kanälen. Die Fehlermeldung steht für den entsprechenden Kanal mit einem Testsensor für die korrekte Position.
Wenn auf dem Display z. B. “C2Er” erscheint, bedeutet dies einen Fehler an Farbrad 2. Gibt es gleichzeitig einen Fehler an mehreren Kanälen, blinken die Fehlermeldungen 5 Mal im Display, danach führt das Gerät einen Reset durch. Wenn die Fehlermeldungen nach dem Reset noch dreimal erscheinen, wird das Gerät prüfen ob mehr als 3 Fehler vorliegen. Wenn 3 Fehlermeldungen oder mehr vorliegen, arbeitet das Gerät nicht mehr fehlerfrei, wenn weniger als 3 Fehlermeldungen vorliegen arbeiten nur die Kanäle mit den Fehler nicht fehlerfrei.

Die entsprechende Fehlermeldung erscheint, wenn nach dem Reset magnetisch-indizierte Fehlfunktionen an dem entsprechenden Kanalfeature vorliegen (Photodiode defekt oder der Magnet fehlt) oder der Steppermotor defekt ist (oder dessen Treiber auf der Hauptplatine). Dabei befindet sich das entsprechende Kanalfeature nach dem Reset nicht in der Vorgabeposition.
Die verschiedenen Fehlermeldungen sind:

HEAt
Diese Fehlermeldung erscheint, wenn Sie versuchen, die Lampe zu zünden bevor die 5 Minuten Abkühlzeit verstrichen sind. Die Meldung erscheint, wenn die Lampe nach 20 Sekunden nicht gezündet hat. Der DJ-HEAD 575 SPOT speichert die Information wenn Sie vorzeitig versuchen, die Lampe zu zünden, und zündet die Lampe automatisch nachdem die 5 Minuten verstrichen sind.
Achtung: Bitte beachten Sie, dass diese Funktion abgeschaltet ist, wenn der Lichtsensor der Lampe (Funktion "EnSn") deaktiviert ist.

LAEr
Nach 7 fehlerhaften Versuchen, die Lampe zu zünden, erscheint auf dem Display **„LAEr“**. Dies bedeutet, dass die Lampe beschädigt ist oder gar keine Lampe installiert ist oder ein interner Fehler vorliegt.
Bitte setzen Sie eine Lampe ein oder ersetzen Sie die defekte Lampe. Sollte ein interner Fehler vorliegen, setzen Sie sich bitte mit Ihrem Fachhändler in Verbindung.
Achtung: Bitte beachten Sie, dass diese Funktion abgeschaltet ist, wenn der Lichtsensor der Lampe (Funktion "EnSn") deaktiviert ist.

nbEr
Diese Fehlermeldung erscheint, wenn die Kommunikation zwischen Hauptplatine und Control Board gestört ist.

C 1Er
Fehler an Farbrad 1. Diese Fehlermeldung erscheint, wenn nach dem Reset die magnetisch-indizierte Fehlfunktionen vorliegen (Photodiode defekt oder der Magnet fehlt) oder der Steppermotor defekt ist (oder dessen Treiber auf der Hauptplatine). Dabei befindet sich das Farbrad nach dem Reset nicht in der Vorgabeposition.

C2Er
Fehler an Farbrad 2. Diese Fehlermeldung erscheint, wenn nach dem Reset die magnetisch-indizierte Fehlfunktionen vorliegen (Photodiode defekt oder der Magnet fehlt) oder der Steppermotor defekt ist (oder dessen Treiber auf der Hauptplatine). Dabei befindet sich das Farbrad nach dem Reset nicht in der Vorgabeposition.

rGEr
Fehler am rotierenden Goborad. Diese Fehlermeldung erscheint, wenn nach dem Reset magnetisch-indizierte Fehlfunktionen vorliegen (Photodiode defekt oder der Magnet fehlt) oder der Steppermotor defekt ist (oder dessen Treiber auf der Hauptplatine). Dabei befindet sich das rotierenden Goborad nach dem Reset nicht in der Vorgabeposition.

IGEr
Indexfehler am rotierenden Gobo. Diese Fehlermeldung erscheint, wenn nach dem Reset magnetisch-indizierte Fehlfunktionen vorliegen (Photodiode defekt oder der Magnet fehlt) oder der Steppermotor defekt ist (oder dessen Treiber auf der Hauptplatine). Dabei befindet sich das rotierende Gobo nach dem Reset nicht in der Vorgabeposition.

SGEr
Fehler am statischen Goborad. Diese Fehlermeldung erscheint, wenn nach dem Reset magnetisch-indizierte Fehlfunktionen vorliegen (Photodiode defekt oder der Magnet fehlt) oder der Steppermotor defekt ist (oder dessen Treiber auf der Hauptplatine). Dabei befindet sich das Goborad nach dem Reset nicht in der Vorgabeposition.

PrEr
Fehler am Prismenrad. Diese Fehlermeldung erscheint, wenn nach dem Reset magnetisch-indizierte Fehlfunktionen vorliegen (Photodiode defekt oder der Magnet fehlt) oder der Steppermotor defekt ist (oder dessen Treiber auf der Hauptplatine). Dabei befindet sich das Prismenrad nach dem Reset nicht in der Vorgabeposition.

FtEr
Diese Fehlermeldung bedeutet, dass das Gerät überhitzt ist (was bei 45° C oder mehr der Fall sein kann) und das Relais die Lampe abgeschaltet hat. Diese Meldung bleibt solange im Display, bis die Temperatur sich auf ein unkritisches Niveau gesenkt hat. Danach erscheint **„HEAt“**, um anzuzeigen, dass die Lampe noch zu heiß ist.

SnEr
Diese Fehlermeldung erscheint, wenn die Photodiode defekt ist. Bitte setzen Sie sich mit ihrem Fachhändler in Verbindung.
Achtung: Bitte beachten Sie, dass diese Funktion abgeschaltet ist, wenn der Lichtsensor der Lampe (Funktion "EnSn") deaktiviert ist.

PoEr
Diese Fehlermeldung erscheint, wenn das Gerät kurzzeitig vom Netz getrennt wurde.

PAEr
Fehler an der PAN-Bewegung der Aufhängung. Diese Fehlermeldung erscheint, wenn nach dem Reset magnetisch-indizierte Fehlfunktionen an der Aufhängung vorliegen (Photodiode defekt oder der Magnet fehlt) oder der Steppermotor defekt ist (oder dessen Treiber auf der Hauptplatine). Dabei befindet sich die Aufhängung nach dem Reset nicht in der Vorgabeposition.

tiEr
Fehler an der TILT-Bewegung des Projektorkopfes. Diese Fehlermeldung erscheint, wenn nach dem Reset magnetisch-indizierte Fehlfunktionen an dem Projektorkopf vorliegen (Photodiode defekt oder der Magnet fehlt) oder der Steppermotor defekt ist (oder dessen Treiber auf der Hauptplatine). Dabei befindet sich der Projektorkopf nach dem Reset nicht in der Vorgabeposition.

FrEr
Diese Fehlermeldung erscheint, wenn die Netzversorgung nicht auf 50 oder 60 Hz lautet.

REINIGUNG UND WARTUNG

Der Unternehmer hat dafür zu sorgen, dass sicherheitstechnische und maschinentechnische Einrichtungen mindestens alle vier Jahre durch einen Sachverständigen im Umfang der Abnahmeprüfung geprüft werden.
Der Unternehmer hat dafür zu sorgen, dass sicherheitstechnische und maschinentechnische Einrichtungen mindestens einmal jährlich durch einen Sachkundigen geprüft werden.
Dabei muss unter anderem auf folgende Punkte besonders geachtet werden:

1) Alle Schrauben, mit denen das Gerät oder Geräteteile montiert sind, müssen fest sitzen und dürfen nicht korrodiert sein.
2) An Gehäuse, Befestigungen und Montageort (Decke, Abhängung, Traverse) dürfen keine Verformungen sichtbar sein.
3) Mechanisch bewegte Teile wie Achsen, Ösen u. Ä. dürfen keinerlei Verschleißspuren zeigen (z.B. Materialabrieb oder Beschädigungen) und dürfen sich nicht unwuchtig drehen.
4) Die elektrischen Anschlussleitungen dürfen keinerlei Beschädigungen, Materialalterung (z.B. poröse Leitungen) oder Ablagerungen aufweisen. Weitere, auf den jeweiligen Einsatzort und die Nutzung abgestimmte Vorschriften werden vom sachkundigen Installateur beachtet und Sicherheitsmängel behoben.

LEBENSGEFAHR!
Vor Wartungsarbeiten unbedingt allpolig vom Netz trennen!

Das Gerät sollte regelmäßig von Verunreinigungen wie Staub usw. gereinigt werden. Verwenden Sie zur Reinigung ein fusselfreies, angefeuchtetes Tuch. Auf keinen Fall Alkohol oder irgendwelche Lösungsmittel zur Reinigung verwenden!

ACHTUNG!
Die Linse muss gewechselt werden, wenn diese sichtbar beschädigt ist, so dass ihre Wirksamkeit beeinträchtigt ist, z. B. durch Sprünge oder tiefe Kratzer!

Die Objektivlinse sollte wöchentlich gereinigt werden, da sich sehr schnell Nebelfluidrückstände absetzen, die die Leuchtkraft des Gerätes erheblich reduzieren. Den Lüfter monatlich reinigen.

Schalten Sie das Gerät niemals ein, ohne vorher alle Abdeckungen geschlossen zu haben!

Die Gobos können mit einer weichen Bürste gereinigt werden. Reinigen Sie das Innere des Projektors mindestens einmal im Jahr mit einem Staubsauger oder einer Luftbürste.

Die dichroitischen Farbfilter, das Goborad und die Innenlinsen sollten monatlich gereinigt werden.

Damit die Lager der rotierenden Teile gut funktionieren, müssen sie ca. alle 6 Monate geschmiert werden. Zum Ölen ist eine Spritze mit einer feinen Nadel zu benutzen. Die Ölmenge darf nicht übermäßig sein, um zu vermeiden, dass das Öl während des Rotierens ausläuft.

Im Geräteinneren befinden sich außer der Lampe und der Sicherung keine zu wartenden Teile. Wartungs- und Servicearbeiten sind ausschließlich dem autorisierten Fachhandel vorbehalten!

Bitte beachten Sie auch die Hinweise unter "Lampeninstallation/Lampenwechsel".

Sicherungswechsel

Beim Ausfall der Lampe kann die Feinsicherung des Gerätes durchbrennen. Wenn die Feinsicherung des Gerätes defekt ist, darf diese nur durch eine Sicherung gleichen Typs ersetzt werden.
Vor dem Sicherungswechsel ist das Gerät allpolig von der Netzspannung zu trennen (Netzstecker ziehen).

Vorgehensweise:

Schritt 1: Öffnen Sie den Sicherungshalter an der Geräterückseite mit einem passenden Schraubendreher.
Schritt 2: Entfernen Sie die defekte Sicherung aus dem Sicherungshalter.
Schritt 3: Setzen Sie die neue Sicherung in den Sicherungshalter ein.
Schritt 4: Setzen Sie den Sicherungshalter wieder im Gehäuse ein.

Sollten einmal Ersatzteile benötigt werden, verwenden Sie bitte nur Originalersatzteile.
Wenn die Anschlussleitung dieses Gerätes beschädigt wird, muss sie durch eine besondere Anschlussleitung ersetzt werden, die von Ihrem Fachhändler erhältlich ist.
Sollten Sie noch weitere Fragen haben, steht Ihnen Ihr Fachhändler jederzeit gerne zur Verfügung.

TECHNISCHE DATEN

Spannungsversorgung:	230 V AC, 50 Hz ~
Gesamtanschlusswert:	1000 W
DMX-Steuerkanäle:16	
DMX 512-Anschluss:	3-pol. XLR
Blitzrate:	10 Hz
Anzahl der Farben:	
Farbrad 1:	9 dichroitische + weiß
Farbrad 2:	6 dichroitische, 2 Korrekturfilter, UV-Filter + weiß, 64 mögliche Farbmischungen
Anzahl der Gobos:	
Goborad 1:	9 statische Metallgobos + offen
Goborad 2:	2 rotierende Metallgobos, 4 rotierende Multicolor-Dichrogobos + offen
Außendurchmesser der Gobos:	27 mm
Imagedurchmesser der Gobos:	23 mm
Länge der Grundfläche (mit Griffen):	500 mm
Breite:	475 mm
Höhe (Kopf horizontal):	560 mm
Gewicht (netto):	35,5 kg
Maximale Umgebungstemperatur T_a:	45 °C
Maximale Leuchtentemperatur im Beharrungszustand T_B:	70 °C
Mindestabstand zu enflammbaren Oberflächen:	0,5 m
Mindestabstand zum angestrahlten Objekt:	0,5 m
Sicherung:	T 8 A, 250 V
Zubehör:	
GE CSR575/2 SE 95V/575W GX-9,5 1000h	Best.-Nr. 89107000
PHILIPS MSR575/2 95V/575W GX-9,5 1000h	Best.-Nr. 89107015
SYLVANIA BA575/2 SE NHR 95V/575W GX-9,5	Best.-Nr. 89107020
OSRAM HSR 575/72 95V/575W GX-9,5 1000h	Best.-Nr. 89107210
FUTURELIGHT CP-240 Controller	Best.-Nr. 51834265
FUTURELIGHT CP-256/64 Controller 16bit	Best.-Nr. 51834288
FUTURELIGHT CP-512/64 Controller 16bit	Best.-Nr. 51834295
Wizard-512 USB DMX-Software + Interface	Best.-Nr. 51860102
Wizard-1024 USB DMX-Software + Interface	Best.-Nr. 51860110
FUTURELIGHT DES-3 Abschlusstecker 3-pol	Best.-Nr. 51834001

Bitte beachten Sie: Technische Änderungen ohne vorherige Ankündigung und Irrtum vorbehalten. 26.04.2006 ©

English

USER MANUAL

Futurelight®

DJ-HEAD 575 SPOT
Pro-Head-Spot

CAUTION!
Keep this device away from rain and moisture!
Unplug mains lead before opening the housing!

For your own safety, please read this user manual carefully before you initial start-up.

Every person involved with the installation, operation and maintenance of this device has to
- be qualified
- follow the instructions of this manual
- consider this manual to be part of the total product
- keep this manual for the entire service life of the product
- pass this manual on to every further owner or user of the product
- download the latest version of the user manual from the Internet

INTRODUCTION

Thank you for having chosen a FUTURELIGHT DJ-HEAD 575 SPOT. You will see you have acquired a powerful and versatile device.

Unpack your DJ-HEAD 575 SPOT.

Delivery includes

1	Device	
1	User manual	
1	Cable MC-50, 5m, black, XLR m/f,balanced	3022050N
2	Mounting holder	

SAFETY INSTRUCTIONS

CAUTION!

Be careful with your operations. With a dangerous voltage you can suffer a dangerous electric shock when touching the wires!

This device has left our premises in absolutely perfect condition. In order to maintain this condition and to ensure a safe operation, it is absolutely necessary for the user to follow the safety instructions and warning notes written in this user manual.

Important:
Damages caused by the disregard of this user manual are not subject to warranty. The dealer will not accept liability for any resulting defects or problems.

If the device has been exposed to drastic temperature fluctuation (e.g. after transportation), do not switch it on immediately. The arising condensation water might damage your device. Leave the device switched off until it has reached room temperature.

Please make sure that there are no obvious transport damages. Should you notice any damages on the A/C connection cable or on the casing, do not take the device into operation and immediately consult your local dealer.

This device falls under protection-class I. The power plug must only be plugged into a protection class I outlet. The voltage and frequency must exactly be the same as stated on the device. Wrong voltages or power outlets can lead to the destruction of the device and to mortal electrical shock.

Always plug in the power plug last. The power plug must always be inserted without force. Make sure that the plug is tightly connected with the outlet.

Never let the power-cord come into contact with other cables! Handle the power-cord and all connections with the mains with particular caution! Never touch them with wet hands, as this could lead to mortal electrical shock.

Never modify, bend, strain mechanically, put pressure on, pull or heat up the power cord. Never operate next to sources of heat or cold. Disregard can lead to power cord damages, fire or mortal electrical shock.

The cable insert or the female part in the device must never be strained. There must always be sufficient cable to the device. Otherwise, the cable may be damaged which may lead to mortal damage.

Make sure that the power-cord is never crimped or damaged by sharp edges. Check the device and the power-cord from time to time.

If extension cords are used, make sure that the core diameter is sufficient for the required power consumption of the device. All warnings concerning the power cords are also valid for possible extension cords.

Always disconnect from the mains, when the device is not in use or before cleaning it. Only handle the power-cord by the plug. Never pull out the plug by tugging the power-cord. Otherwise, the cable or plug can be damaged leading to mortal electrical shock. If the power plug or the power switch is not accessible, the device must be disconnected via the mains.

If the power plug or the device is dusty, the device must be taken out of operation, disconnected and then be cleaned with a dry cloth. Dust can reduce the insulation which may lead to mortal electrical shock. More severe dirt in and at the device should only be removed by a specialist.

There must never enter any liquid into power outlets, extension cords or any holes in the housing of the device. If you suppose that also a minimal amount of liquid may have entered the device, it must immediately be disconnected. This is also valid, if the device was exposed to high humidity. Also if the device is still

running, the device must be checked by a specialist if the liquid has reduced any insulation. Reduced insulation can cause mortal electrical shock.

There must never be any objects entering into the device. This is especially valid for metal parts. If any metal parts like staples or coarse metal chips enter into the device, the device must be taken out of operation and disconnected immediately. Malfunction or short-circuits caused by metal parts may cause mortal injuries.

During the initial start-up some smoke or smell may arise. This is a normal process and does not necessarily mean that the device is defective.

Danger of burning! Never install the device on a highly flammable surfaces (e.g. fair carpet)!
Caution: During the operation, the housing becomes very hot.

Do not switch the device on and off in short intervals as this would reduce the lamp's life.

HEALTH HAZARD!
Never look directly into the light source, as sensitive persons may suffer an epileptic shock (especially meant for epileptics)!

Keep away children and amateurs!
Never leave this device running unattended.

OPERATING DETERMINATIONS

This device is a moving-head spot for creating decorative effects. This product is only allowed to be operated with an alternating current of 230 V, 50 Hz and was designed for indoor use only.

This device is designed for professional use, e.g. on stages, in discotheques, theatres etc.

Lighting effects are not designed for permanent operation. Consistent operation breaks will ensure that the device will serve you for a long time without defects.

Do not shake the device. Avoid brute force when installing or operating the device.

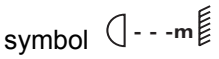
Never lift the fixture by holding it at the projector-head, as the mechanics may be damaged. Always hold the fixture at the transport handles.

When choosing the installation-spot, please make sure that the device is not exposed to extreme heat, moisture or dust. There should not be any cables lying around. Please make sure that the unit cannot be touched or bumped. You endanger your own and the safety of others!

This device must never be operated or stockpiled in sourroundings where splash water, rain, moisture or fog may harm the device. Moisture or very high humidity can reduce the insulation and lead to mortal electrical shocks. When using smoke machines, make sure that the device is never exposed to the direct smoke jet and is installed in a distance of 0.5 meters between smoke machine and device. The room must only be saturated with an amount of smoke that the visibility will always be more than 10 meters.
The ambient temperature must always be between -5° C and +45° C. Keep away from direct insulation (particularly in cars) and heaters.

The relative humidity must not exceed 50 % with an ambient temperature of 45° C.
This device must only be operated in an altitude between -20 and 2000 m over NN.

Never use the device during thunderstorms. Over voltage could destroy the device. Always disconnect the device during thunderstorms.

The symbol 

determines the minimum distance from lighted objects. The minimum distance between light-output and the illuminated surface must be more than this value.

The device must only be installed on a non-flammable surface. In order to safeguard sufficient ventilation, leave 50 cm of free space around the device. Please note that heat-sensitive objects may be deformed or damaged by the emitted heat.

Make sure that the area below the installation place is blocked when rigging, derigging or servicing the fixture.
For overhead use (mounting height >100 cm), always fix the fixture with an appropriate safety-rope. Fix the safety-rope at the correct fixation points only. The safety-rope must never be fixed at the transport handles!

Only operate the fixture after having checked that the housing is firmly closed and all screws are tightly fastened.
The lamp must never be ignited if the objective-lens or any housing-cover is open, as discharge lamps may explose and emit a high ultraviolet radiation, which may cause burns.

The maximum ambient temperature T_a = 45° C must never be exceeded.

Operate the device only after having familiarized with its functions. Do not permit operation by persons not qualified for operating the device. Most damages are the result of unprofessional operation!

Please use the original packaging if the device is to be transported.
Please consider that unauthorized modifications on the device are forbidden due to safety reasons!
Never remove the serial barcode from the device as this would make the guarantee void.

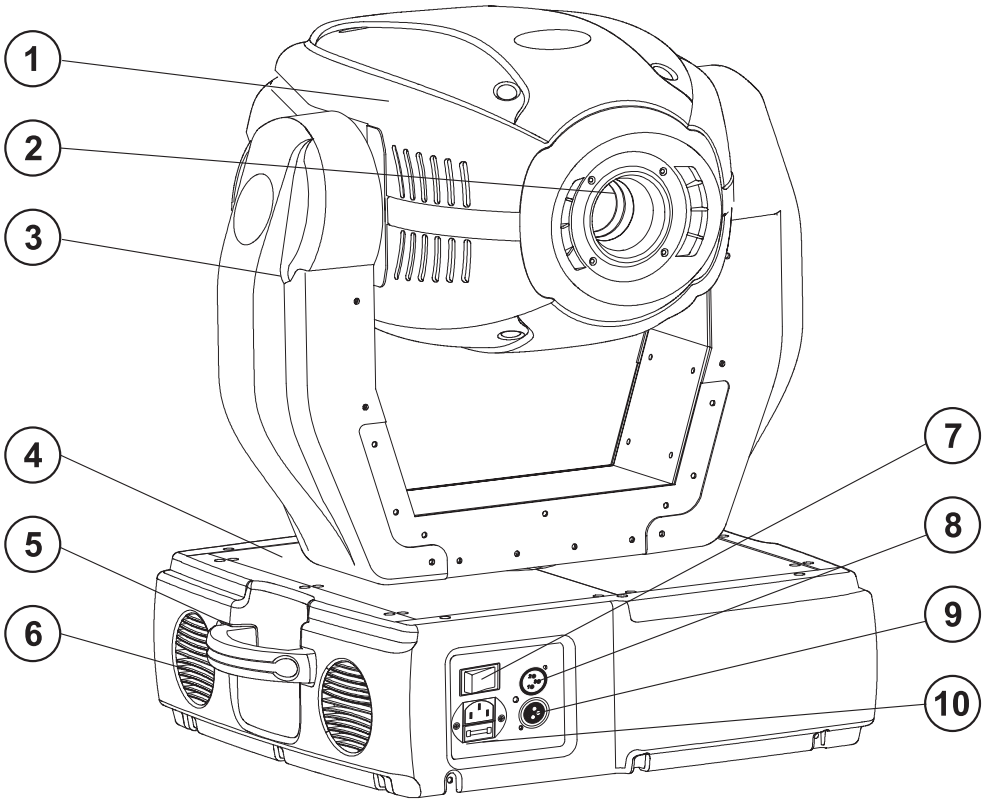
If this device will be operated in any way different to the one described in this manual, the product may suffer damages and the guarantee becomes void. Furthermore, any other operation may lead to dangers like short-circuit, burns, electric shock, lamp explosion, crash etc.

DESCRIPTION OF THE DEVICE

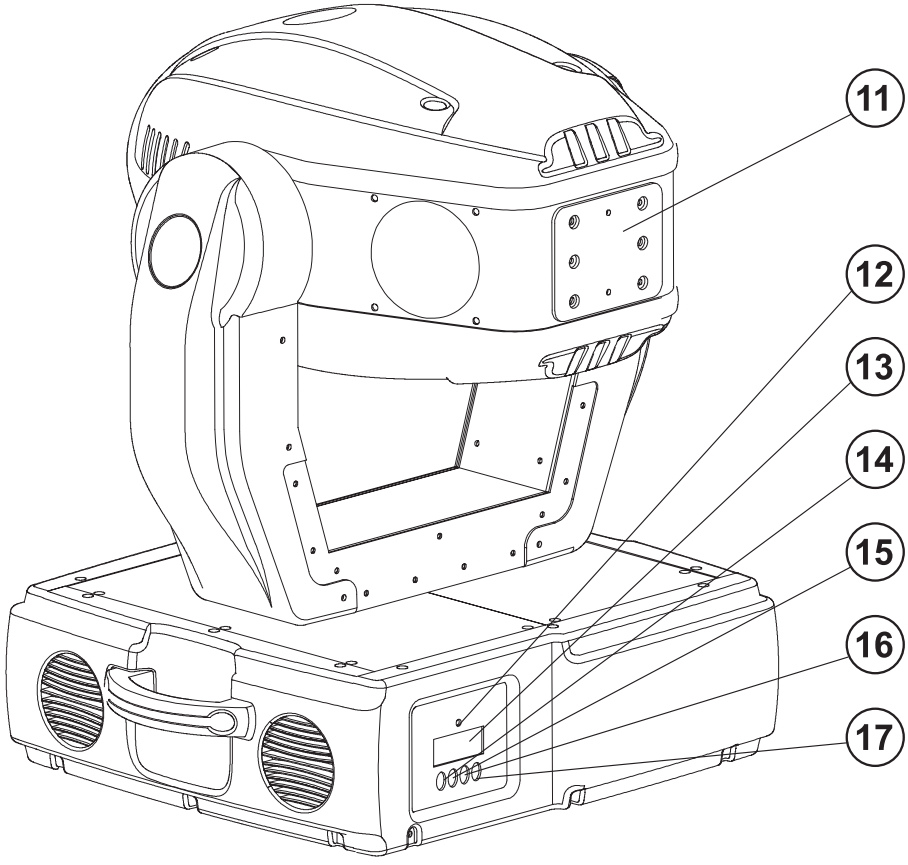
Features

Powerful DJ-Moving-head
• Colour-system: 2 colour-wheels
• Colour-wheel 1 with 9 different, dichroic colour-filtres and white
• Colour-wheel 2 with 6 different, dichroic colour-filtres and white and additionally with correction-filters 3,200 K and 6,000 K and UV-filter
• Via the two correction-filters, up to 64 different colours and semi-colours can be created
• Rainbow-effect in both directions
• Gobo-wheel 1 with 9 static metal-gobos and open
• With gobo-shake function for static gobos
• Gobo-wheel 2 with 2 rotating metal-gobos, 4 multicolor-dichro-gobos and open
• The rotating gobos can be interchanged
• Via the combination between dichro-gobos and color-wheel or multicolor-dichro-gobo even more colour-combinations possible
• High-speed rotating 3-facet prism
• Remotely controllable motorized focus
• Combined shutter/dimmer unit allowing very smooth dimming and strobo effect 1-10 flash per sec.
• Remotely switching of the lamp
• Macro-function for rotating gobos/rotating prism combinations
• Black-out while Head moving or gobo/colour/prism changing
• Remotely controllable speed of Pan/Tilt movement for easy programming
• Remote reset function
• Silent fans cooling; remotely controllable speed of fans
• 16 DMX-channels - 16 bit Pan/Tilt movement resolution
• 14 DMX-channels - 8 bit Pan/Tilt movement resolution
• Pan-movement range 530°
• Tilt-movement range 280°
• Motorized multi-step-zoom with three different apertures (15°, 18° and 22°)
• Steplessly adjustable iris
• Control-Board with 4-digit display for adjusting the DMX-starting address
• For MSR 575/2 or MSR 575 lamp
• DMX-control via every standard DMX-controller

Overview



(1) Projector head
(2) Lens
(3) Yoke
(4) Base
(5) Carrying handle
(6) Ventilation fan
(7) Power switch
(8) DMX-In socket
(9) DMX-Out socket
(10) Power supply/ Fuseholder



(11) Lamp system
(12) Control LED
(13) Display
(14) Mode-button
(15) Enter-button
(16) Down-button
(17) Up-button

INSTALLATION

Installing/Replacing the lamp

DANGER TO LIFE!
Only install the lamp with the device switched off!
Unplug from mains before!

For the installation, you need one MSR 575/2 or MSR 575 lamp.

The lamp must only be changed when wearing appropriate protective clothing (protection glasses, protection gloves, helmet with sight, leather apron).

CAUTION!
The lamp has to be replaced when it is damaged or deformed due to the heat!

The lamp life given by the manufacturer must never be exceeded. This is why you need to take notes on the operational time of the lamp or check the operating hour meter regularly and replace the lamp in time.

Keep exchanged lamp in a protective container and remove accordingly.

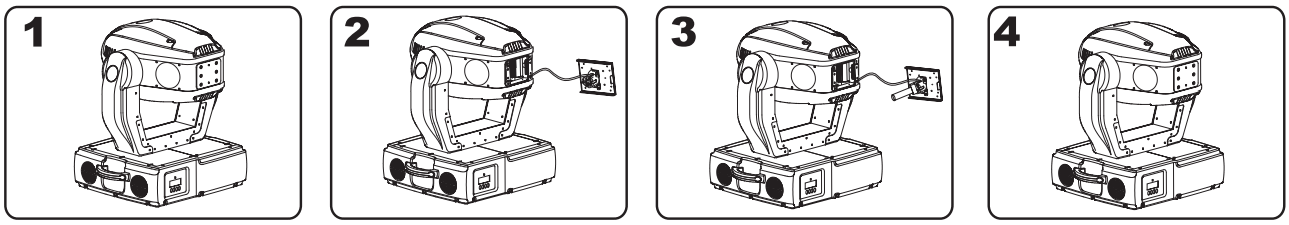
During the operation, the lamp reaches temperatures of up to 600° C.

Before replacing the lamp, unplug mains lead and let the lamp cool down (approx. 10 minutes).

During the installation do not touch the glass-bulbs bare-handed! Please follow the lamp manufacturer's notes!

Do not install lamps with a higher wattage! Lamps with a higher wattage generate temperatures the device was not designed for. Damages caused by non-observance are not subject to warranty.

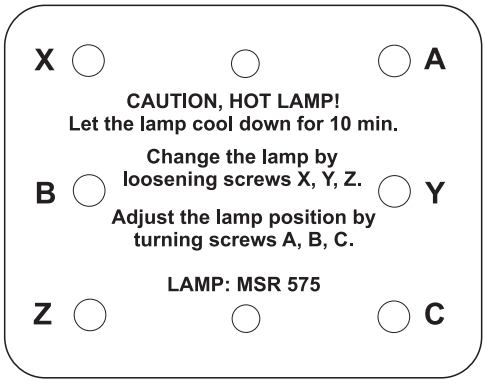
Procedure:



Step 1: Unscrew the fixation screws X, Y, Z of the lamp system and carefully remove it from the housing.
Step 2: If replacing the lamp, remove the old lamp from the lamp holder.
Step 3: Insert the lamp into the lamp holder.
Step 4: Replace the lamp system in the housing and tighten the fixation screws.
Step 5: Adjust the lamp as described under lamp adjustment.

Do not operate this device with opened cover!

Lamp adjustment



The lampholder is aligned at the factory. Due to differences between lamps, fine adjustment may improve light performance.

Strike the lamp, open the shutter, set the dimmer intensity onto 100 % and direct the light towards a flat surface (wall). Center the hot-spot (the brightest part of the beam) using the 3 adjustment screws **"A, B, C"**. Turn one screw at a time to drag the hot-spot diagonally across the projected image. If you cannot detect a hot-spot, adjust the lamp until the light is even.

To reduce a hot-spot, pull the lamp in by turning all three screws **"A, B, C"** clockwise ¼-turn at a time until the light is evenly distributed.

If the light is brighter around the edge than it is in the center, or if light output is low, the lamp is too far back in the reflector. "Push" the lamp out by turning the screws **"A, B, C"** counterclockwise ¼-turn at a time the light is bright and evenly distributed.

Inserting/Exchanging gobos

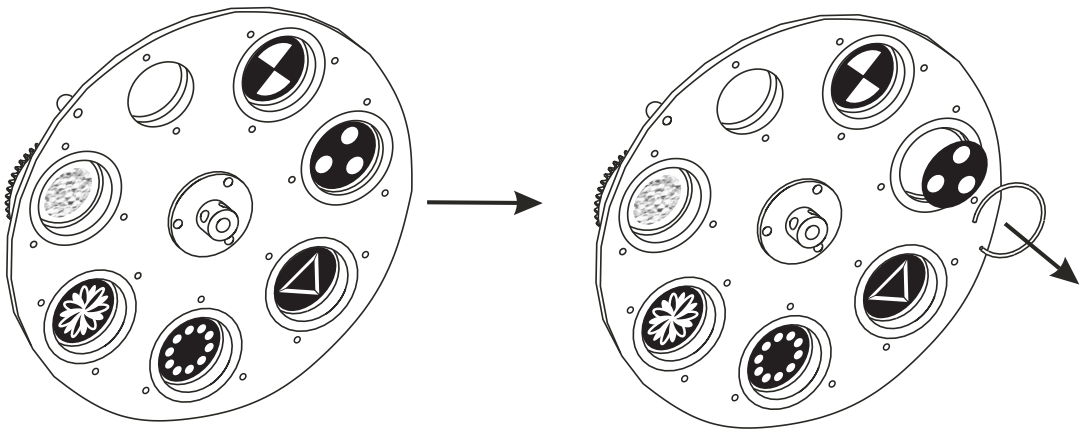
DANGER HIGH VOLTAGE

DANGER!
Install the gobos with the device switched off only.
Unplug from mains before!

If you wish to use other forms and patterns as the standard-gobos, or if gobos are to be exchanged, please follow the instructions below:

CAUTION!
Never unscrew the screws of the rotating gobo as the ball bearing will otherwise be opened!

Remove the fixation-ring with an appropriate tool. Remove the gobo and insert the new gobo. Press the fixation-ring together and insert it in front of the gobo.



Please note!
Slot-in gobo-system for exchanging gobos without tools!
Inserting/Exchanging gobos as described above.

Rigging

DANGER TO LIFE!
Please consider the EN 60598-2-17 and the respective national norms during the installation! The installation must only be carried out by an authorized dealer!

The installation of the projector has to be built and constructed in a way that it can hold 10 times the weight for 1 hour without any harming deformation.

The installation must always be secured with a secondary safety attachment, e.g. an appropriate catch net. This secondary safety attachment must be constructed in a way that no part of the installation can fall down if the main attachment fails.

When rigging, derigging or servicing the fixture staying in the area below the installation place, on bridges, under high working places and other endangered areas is forbidden.

The operator has to make sure that safety-relating and machine-technical installations are approved by an expert before taking into operation for the first time and after changes before taking into operation another time.

The operator has to make sure that safety-relating and machine-technical installations are approved by an expert after every four year in the course of an acceptance test.

The operator has to make sure that safety-relating and machine-technical installations are approved by a skilled person once a year.

Procedure:
The projector should be installed outside areas where persons may walk by or be seated.

IMPORTANT! OVERHEAD RIGGING REQUIRES EXTENSIVE EXPERIENCE, including (but not limited to) calculating working load limits, installation material being used, and periodic safety inspection of all installation material and the projector. If you lack these qualifications, do not attempt the installation yourself, but instead use a professional structural rigger. Improper installation can result in bodily injury and.or damage to property.

The projector has to be installed out of the reach of people.
If the projector shall be lowered from the ceiling or high joists, professional trussing systems have to be used. The projector must never be fixed swinging freely in the room.

Caution: Projectors may cause severe injuries when crashing down! If you have doubts concerning the safety of a possible installation, do NOT install the projector!

Before rigging make sure that the installation area can hold a minimum point load of 10 times the projector's weight.

DANGER OF FIRE!
When installing the device, make sure there is no highly-inflammable material (decoration articles, etc.) within a distance of min. 0.5 m.

CAUTION!
Use 2 appropriate clamps to rig the fixture on the truss.
Follow the instructions mentioned at the bottom of the base.
Make sure that the device is fixed properly! Ensure that the structure (truss) to which you are attaching the fixtures is secure.

The Moving-Head can be placed directly on the stage floor or rigged in any orientation on a truss without altering its operation characteristics (see the drawing).

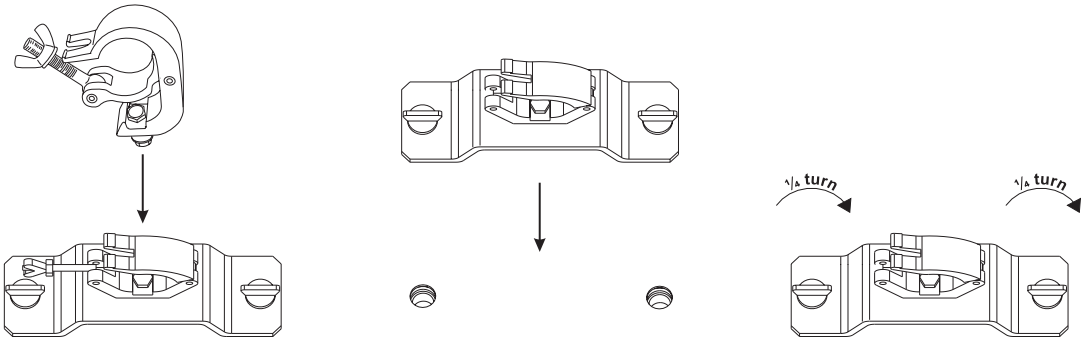
The fixture's base enables to be mounted in two ways.

For overhead use (mounting height >100 cm), always install a safety-rope that can hold at least 12 times the weight of the fixture. You must only use safety-ropes with quick links with screw cap. Pull the safety-rope through the hole on the bottom of the base and over the trussing system etc. Insert the end in the quick link and tighten the fixation screw.

The maximum drop distance must never exceed 20 cm.

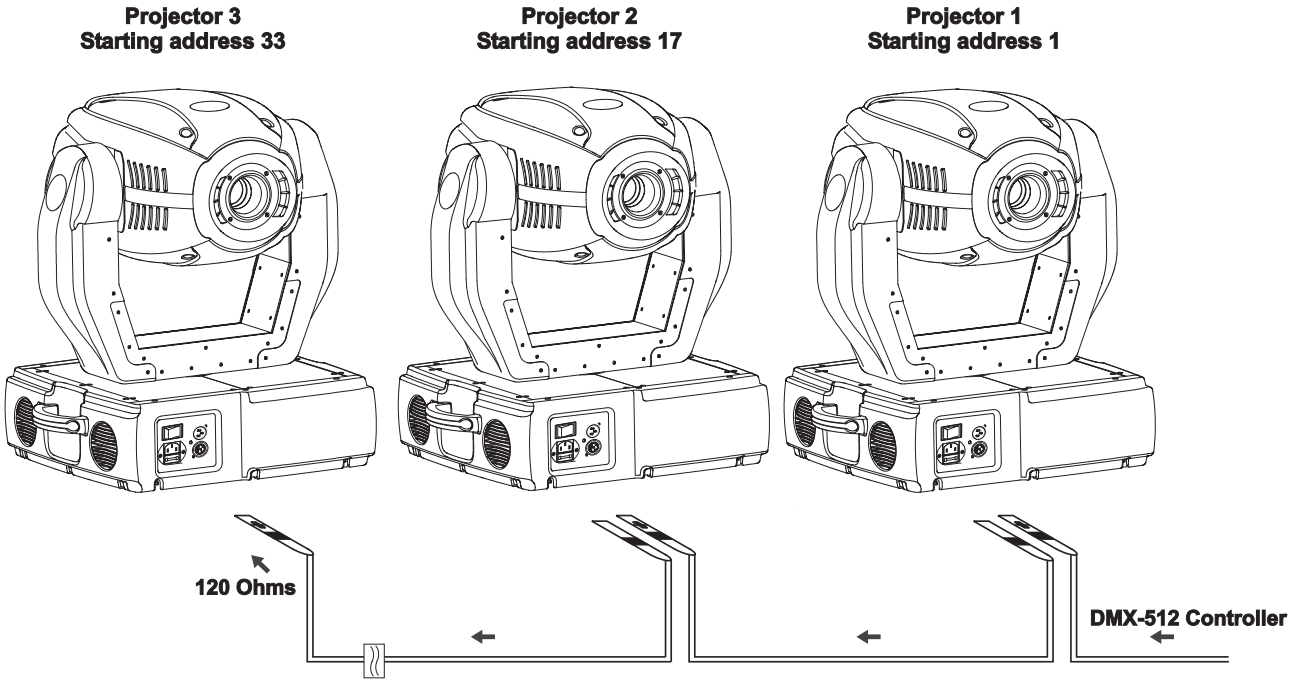
A safety rope which already hold the strain of a crash or which is defective must not be used again.

DANGER TO LIFE!
Before taking into operation for the first time, the installation has to be approved by an expert!



Screw one clamp each via a M12 screw and nut onto the mounting holder.
Insert the quick-lock fasteners of the first mounting holder into the respective holes on the bottom of the device. Tighten the quick-lock fasteners fully clockwise. Install the second mounting holder.

DMX-512 connection / connection between fixtures



The wires must not come into contact with each other, otherwise the fixtures will not work at all, or will not work properly.

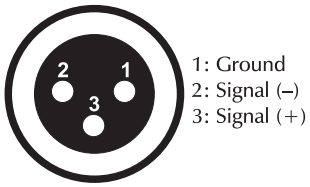
Please note, the starting address depends upon which controller is being used.

Only use a stereo shielded cable and 3-pin XLR-plugs and connectors in order to connect the controller with the fixture or one fixture with another.

Occupation of the XLR-connection:

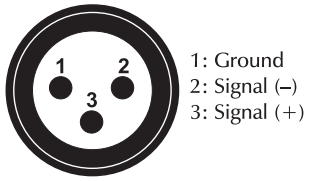
DMX-output

XLR mounting-socket:



DMX-input

XLR mounting-plug:



If you are using controllers with this occupation, you can connect the DMX-output of the controller directly with the DMX-input of the first fixture in the DMX-chain. If you wish to connect DMX-controllers with other XLR-outputs, you need to use adapter-cables.

Building a serial DMX-chain:
Connect the DMX-output of the first fixture in the DMX-chain with the DMX-input of the next fixture. Always connect one output with the input of the next fixture until all fixtures are connected.

Caution: At the last fixture, the DMX-cable has to be terminated with a terminator. Solder a 120 Ω resistor between Signal (–) and Signal (+) into a 3-pin XLR-plug and plug it in the DMX-output of the last fixture.

Connection with the mains

Connect the device to the mains with the enclosed power supply cable.

The occupation of the connection-cables is as follows:

Cable	Pin	International
Brown	Live	L
Blue	Neutral	N
Yellow/Green	Earth	⏚

The earth has to be connected!

If the device will be directly connected with the local power supply network, a disconnection switch with a minimum opening of 3 mm at every pole has to be included in the permanent electrical installation.

The device must only be connected with an electric installation carried out in compliance with the IEC-standards. The electric installation must be equipped with a Residual Current Device (RCD) with a maximum fault current of 30 mA.

Lighting effects must not be connected to dimming-packs.

OPERATION

After you connected the effect to the mains, the DJ-HEAD 575 SPOT starts running. During the Reset, the motors are trimmed and the device is ready for use afterwards.

Stand Alone operation

In the Stand Alone mode, the DJ-HEAD 575 SPOT can be used without controller.
Disconnect the DJ-HEAD 575 SPOT from the controller and call the internal program.

Please refer to the instructions under Control Board.

DMX-controlled operation

You can control the projectors individually via your DMX-controller. Every DMX-channel has a different occupation with different features. The individual channels and their features are listed under DMX-protocol.

Addressing

The Control Board allows you to assign the DMX starting address, which is defined as the first channel from which the DJ-HEAD 575 SPOT will respond to the controller.
If you set, for example, the address to channel 17, the DJ-HEAD 575 SPOT will use the channel 17 to 32 for control.
Please, be sure that you don't have any overlapping channels in order to control each DJ-HEAD 575 SPOT correctly and independently from any other fixture on the DMX-chain.
If several DJ-HEAD 575 SPOT are addressed similarly, they will work synchronically.

For address setting follow this procedure:

1. Switch on the DJ-HEAD 575 SPOT and wait until the fixture reset has finished (**"rSt"** is flashing at the display).
2. Press the **[Mode]** key in order to access the main menu. Browse through the menu by pressing the [Up] and [Down] keys until the display shows **"A001"**. Confirm by pressing **[Enter]** key and the letter **"A"** will flash.
3. Use the [Up] and [Down] keys to select the desired address.
4. Confirm by pressing **[Enter]** or **[Mode]** to cancel.

Controlling:

After having addressed all DJ-HEAD 575 SPOT, you may now start operating these via your lighting controller.

Note:
The modes of DMX 512 data and lamp are shown via the display:
After switching on, the device will automatically detect whether DMX 512 data is received or not. If the data is received, the the display will show **"A001"** with the actually set address. If there is no data received at the DMX-input, the display will flash.
This situation can occur if:
- the 3 PIN XLR plug (cable with DMX signal from controller) is not connected with the input of the device.
- the controller is switched off or defective, if the cable or connector is defective or the signal wires are swap in the input connector.

Note:
It's necessary to insert the XLR termination plug (with 120 Ohm) in the last lighting in the link in order to ensure proper transmission on the DMX data link.

DMX-protocol 16 Bit-resolution (8 Bit-resolution)

Control-channel 1 (1) - Horizontal movement (Pan) (within 530°)

Push slider up in order to move the head horizontally (PAN).
Gradual head adjustment from one end of the slider to the other (0-255, 128-center).
The head can be stopped at any position you wish.

Control-channel 2 (2) - Vertical movement (Tilt) (within 280°)

Push slider up in order to move the head vertically (TILT).
Gradual head adjustment from one end of the slider to the other (0-255, 128-center).
The head can be stopped at any position you wish.

Control-channel 3 - Pan-movement with 16 Bit-resolution

Control-channel 4 - Tilt-movement with 16 Bit-resolution

Control-channel 5 (3) - Pan/Tilt-speed

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Feature
0	0	00	00	0%	0%	S	Maximum speed (tracking mode)
1	249	01	F9	0%	98%	F	Decreasing speed (vector mode)
250	252	FA	FC	98%	99%	S	Maximum speed (tracking mode), black-out color or gobo changes
253	255	FD	FF	99%	100%	S	Maximum speed (tracking mode), black-out while Pan, Tilt moving or color gobo changes

Control-channel 6 (4) - Switch on/off the lamp, reset, speed control of cooling fan

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Feature
0	127	00	7F	0%	50%	F	Decreasing speed of fan
128	139	80	8B	50%	55%	S	Switch on the lamp, reset, open position
140	229	8C	E5	55%	90%	S	No function
230	239	E6	EF	90%	94%	S	Switch off the lamp after 3 seconds
240	255	F0	FF	94%	100%	S	No function

Control-channel 7 (5) - Colour-wheel 1

Linear colour change following the movement of the slider.
In this way you can stop the colour-wheel in any position - also between two colours
creating double-coloured beams. Between 128 and 190 and between 194 and 255, the colour-wheel rotates continuously the so-called "Rainbow" effect.

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Feature
0	12	00	0C	0%	5%	S	Open/white
13	25	0D	19	5%	10%	S	Light Blue
26	37	1A	25	10%	15%	S	Red
38	50	26	32	15%	20%	S	Blue
51	63	33	3F	20%	25%	S	Light green
64	76	40	4C	25%	30%	S	Yellow
77	89	4D	59	30%	35%	S	Magenta
90	101	5A	65	35%	40%	S	Cyan
102	114	66	72	40%	45%	S	Green
115	127	73	7F	45%	50%	S	Orange
128	190	80	BE	50%	75%	F	Forwards rainbow effect with decreasing speed
191	193	BF	C1	75%	76%	S	No rotation
194	255	C2	FF	76%	100%	F	Backwards rainbow effect with increasing speed
0	255	00	FF	0%	100%	S	Colour macro function (channel 8 set from 128-255) - 64 different colours in following order: white, pink, magenta, red, orange, yellow, green, cyan, blue, UV

Control-channel 8 (6) - Colour-wheel 2

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Feature
0	11	00	0B	0%	4%	S	White
12	23	0C	17	5%	9%	S	Deep red
24	35	18	23	9%	14%	S	Deep blue
36	47	24	2F	14%	18%	S	Pink
48	59	30	3B	19%	23%	S	Cyan
60	71	3C	47	24%	28%	S	Magenta
72	83	48	53	28%	33%	S	Yellow
84	95	54	5F	33%	37%	S	6000 K correction filter
96	107	60	6B	38%	42%	S	3200 K correction filter
108	119	6C	77	42%	47%	S	UV filter
120	127	78	7F	47%	50%	S	White
128	255	80	FF	50%	100%	S	Enable macro color function on channel 7

Control-channel 9 (7) - Rotating 3-facet-prism, macros

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Feature
0	0	00	00	0%	0%	S	Open
1	63	01	3F	0%	25%	F	Forwards rotation with decreasing speed
64	64	40	40	25%	25%	S	No rotation
65	127	41	7F	25%	50%	F	Backwards rotation with increasing speed
128	135	80	87	50%	53%	S	Macro 1
136	143	88	8F	53%	56%	S	Macro 2
144	151	90	97	56%	59%	S	Macro 3
152	159	98	9F	60%	62%	S	Macro 4
160	167	A0	A7	63%	65%	S	Macro 5
168	175	A8	AF	66%	69%	S	Macro 6
176	183	B0	B7	69%	72%	S	Macro 7
184	191	B8	BF	72%	75%	S	Macro 8
192	199	C0	C7	75%	78%	S	Macro 9
200	207	C8	CF	78%	81%	S	Macro 10
208	215	D0	D7	82%	84%	S	Macro 11
216	223	D8	DF	85%	87%	S	Macro 12
224	231	E0	E7	88%	91%	S	Macro 13
232	239	E8	EF	91%	94%	S	Macro 14
240	247	F0	F7	94%	97%	S	Macro 15
248	255	F8	FF	97%	100%	S	Macro 16

Control-channel 10 (8) - Static gobo-wheel, gobo shake

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Feature
0	7	00	07	0%	3%	S	Open
8	15	08	0F	3%	6%	S	Gobo 1
16	23	10	17	6%	9%	S	Gobo 2
24	31	18	1F	9%	12%	S	Gobo 3
32	39	20	27	13%	15%	S	Gobo 4
40	47	28	2F	16%	18%	S	Gobo 5
48	55	30	37	19%	22%	S	Gobo 6
56	63	38	3F	22%	25%	S	Gobo 7
64	71	40	47	25%	28%	S	Gobo 8
72	79	48	4F	28%	31%	S	Gobo 9
80	95	50	5F	31%	37%	F	Gobo 1 shake with variable speed
96	111	60	6F	38%	44%	F	Gobo 2 shake with variable speed
112	127	70	7F	44%	50%	F	Gobo 3 shake with variable speed
128	143	80	8F	50%	56%	F	Gobo 4 shake with variable speed

144	159	90	9F	56%	62%	F	Gobo 5 shake with variable speed
160	175	A0	AF	63%	69%	F	Gobo 6 shake with variable speed
176	191	B0	BF	69%	75%	F	Gobo 7 shake with variable speed
192	207	C0	CF	75%	81%	F	Gobo 8 shake with variable speed
208	223	D0	DF	82%	87%	F	Gobo 9 shake with variable speed
224	255	E0	FF	88%	100%	F	Gobo wheel rotation from with increasing speed

Control-channel 11 (9) - Rotating gobo-wheel

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Feature
0	31	00	1F	0%	12%	S	Open
32	63	20	3F	13%	25%	S	Rot. gobo 1
64	95	40	5F	25%	37%	S	Rot. gobo 2
96	127	60	7F	38%	50%	S	Rot. gobo 3
128	159	80	9F	50%	62%	S	Rot. gobo 4
160	191	A0	BF	63%	75%	S	Rot. gobo 5
192	223	C0	DF	75%	87%	S	Rot. gobo 6
224	255	E0	FF	88%	100%	F	Rotating gobo-wheel cont. rotation with increasing speed

Control-channel 12 (10)- Rotating gobo index, gobo rotation

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Feature
0	127	00	7F	0%	50%	S	Gobo indexing
128	191	80	BF	50%	75%	F	Forwards gobo rotation with decreasing speed
192	192	C0	C0	75%	75%	S	No rotation
193	255	C1	FF	76%	100%	F	Backwards gobo rotation with increasing speed

Control-channel 13 (11) - Iris

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Feature
0	0	00	00	0%	0%	S	Open
1	179	01	B3	0%	70%	F	Max. diameter to min. diameter
180	191	B4	BF	71%	75%	F	Closed
192	223	C0	DF	75%	87%	F	Pulse closing with increasing speed
224	255	E0	FF	88%	100%	F	Pulse opening with decreasing speed

Control-channel 14 (12) - Focus & Zoom

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Feature
0	85	00	55	0%	33%	F	Zoom 1 & Continuous adjustment from near to far
86	170	56	AA	34%	67%	F	Zoom 2 & Continuous adjustment from near to far
171	255	AB	FF	67%	100%	F	Zoom 3 & Continuous adjustment from near to far

Control-channel 15 (13) Shutter, strobe

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Feature
0	31	00	1F	0%	12%	S	Shutter closed
32	63	20	3F	13%	25%	S	No function (shutter open)
64	95	40	5F	25%	37%	F	Strobe-effect with increasing speed (max. 10 flashes/sec.)
96	127	60	7F	38%	50%	S	No function (shutter open)
128	159	80	9F	50%	62%	F	Pulse effect in sequence
160	191	A0	BF	63%	75%	S	No function (shutter open)
192	223	C0	DF	75%	87%	F	Random strobe-effect with increasing speed
224	255	E0	FF	88%	100%	S	No function (shutter open)

Control-channel 16 (14) - Dimmer intensity

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Feature
0	255	00	FF	0%	100%	F	Gradual adjustment of the dimmer intensity from 0 to 100 %

Control Board

The Control Board situated on the top side of the DJ-HEAD 575 SPOT offers several features. You can simply set the lighting address, read the number of lamp or unit hours, switch on and off the lamp, run demonstration sequences, make a reset and also use special functions for manual control and service purposes.
The main menu is accessed by pressing the **[Mode]** key - press this one so many times until the display shows message **"A001"** (with actually stored address). Browse through the menu by the pressing [Up] and [Down] keys - the display shows step by step these messages: **A001, rPAn, rTilt, 16br, Lati, Poti, LAMP, dEMo, rESE, SPEC**. Press **[Enter]** if you wish to select one of them. The functions provided are described in the following sections and the function hierarchy is shown below.

Main functions

A001 - DMX 512 Address settings

The letter **"A"** flashes. Use the [Up] and [down] keys to select required address (001 - 512) and press **[Enter]** to confirm or **[Mode]** to cancel and return to the main menu.

rPAn - Pan reverse

This function allows you to invert the Pan-movement. Use the [Up] and [Down] keys to select **"On"** if you wish this feature or **"Off"** if you don't wish this feature and press **[Enter]** to confirm or **[Mode]** to cancel and return to the main menu.

rtilt - Tilt reverse

This function allows you to invert the Tilt-movement. Use the [Up] and [Down] keys to select **"On"** if you wish this feature or **"Off"** if you don't wish this feature and press **[Enter]** to confirm or **[Mode]** to cancel and return to the main menu.

16br - Movement resolution

By this function you can adjust the desired movement resolution 8 or 16 bit. Use the [Up] and [Down] keys to select '**On**' if you wish the 16bit high resolution or **"Off"** if you wish only 8 bit resolution and press **[Enter]** to confirm or **[Mode]** to cancel and return to the main menu.
Note:
If you adjust the 16 bit resolution the fixture will occupy 16 DMX channels, if you adjust the 8 bit resolution, the fixture will be operated by only 14 DMX channels. Please, check the DMX protocol.

LAti - Lamp On time

This option enables you to read the total number of hours that the lamp has been powered on. Press **[Enter]** or **[Mode]** to return to the main menu. In order to reset the counter to 0, you have to hold the Up- and Down-button and press the Enter-button.

Poti - Power On time

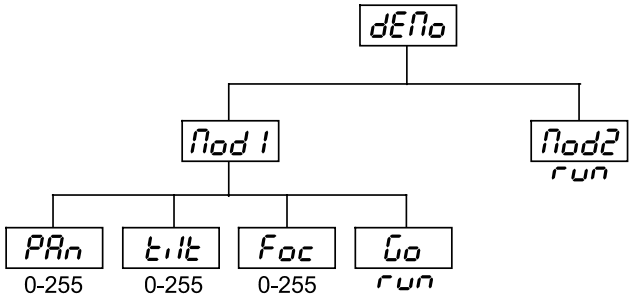
By this option you can read the total number of hours that the DJ-HEAD 575 SPOT has been powered on. Press **[Enter]** or **[Mode]** to return to the main menu.

LAMP - Switch on / off the lamp

Use the **[Up]** and **[Down]** keys to select **"On"** if you wish the switch on the lamp or **"Off"** if you wish switch off the lamp and press **[Enter]** to confirm or **[Mode]** to cancel and return to the main menu.

dEMo - Demo sequences

This function allows you to run a special demo-test sequences without an external controller, which will show you some possibilities of using DJ-HEAD 575 SPOT . Press **[Up]** and **[Down]** keys to select the **"Mod1"** or **"Mod2"** sequences. The **"Mod1"** is suitable for projections on the wall, ceilling or ground without any head-movement, the **"Mod2"** uses all DJ-HEAD 575 SPOT functions and therefore is good for a complete introduction of the fixture.

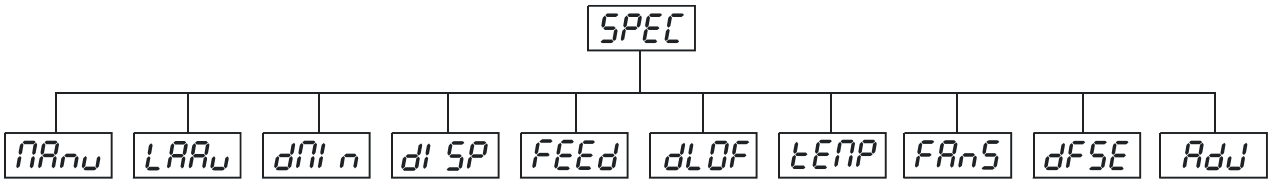


rESE - Reset Function

Press **[Enter]** key to run reset. This option enables the DJ-HEAD 575 SPOT to index all effects (functions) and return to their standard positions.

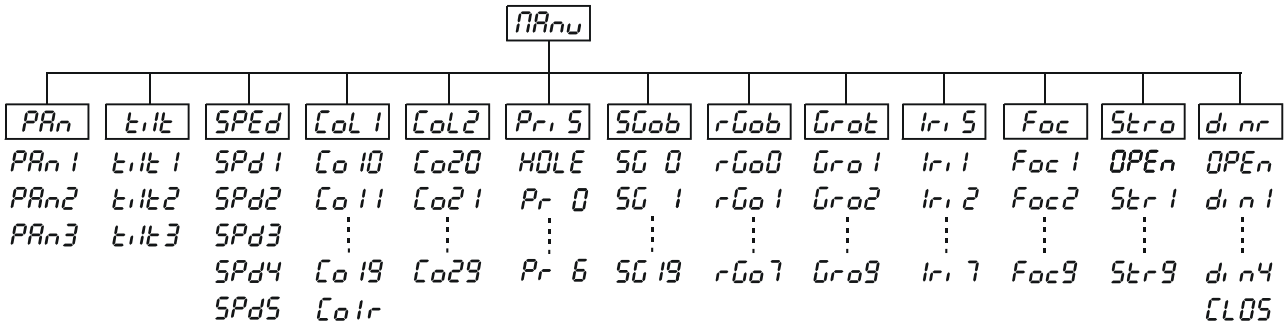
SPEC -Special functions

Use the **[Up]** and **[Down]** keys to browse through the special functions and select the one by pressing **[Enter]**.



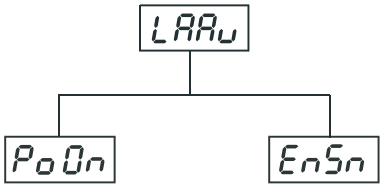
MANU - Manual control of effects

This function allows you to control manually the channel functions of the fixture. Use the [Up] and [Down] keys to select desired function and press **[Enter]** to adjust the effect or **[Mode]** to cancel and return to the menu.



LAMP- Lamp On automatically

This menu allows you to turn the lamp on after switching the fixture on and switch on/off the lamp light sensor.



POON- Lamp On after switching the fixture on

This function enables to switch on the lamp automatically after switching on the fixture. Use the [Up] and [Down] keys to select **„On"** if you wish to switch on the lamp automatically after switching on the fixture or **„Off"** if you wish the lamp off after switching on the fixture and press **[Enter]** to confirm or **[Mode]** to cancel and return to the menu.

ENSN - Switch On/Off the lamp light sensor

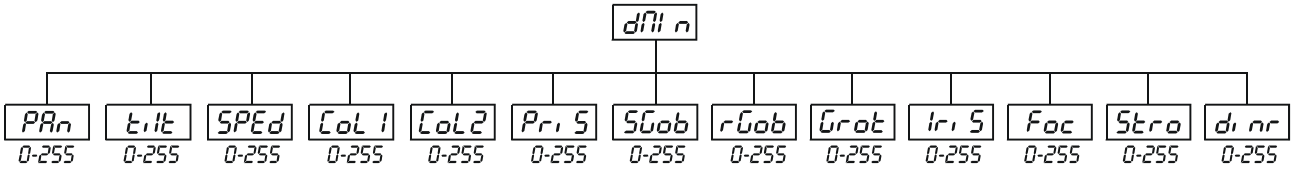
Use the **[Up]** and **[Down]** keys to select **"On"** if you wish to switch the lamp light sensor On and press **[Enter]** to confirm or **[Mode]** to cancel and return to the menu.The option"On" is for the standard operation.

Use the **[Up]** and **[Down]** keys to select **"Off"** if you wish to switch the lamp light sensor Off and press **[Enter]** to confirm or **[Mode]** to cancel and return to the menu.

Important: The option"Off" is for "emergency operation" only if the lamp light sensor is defective and you will wait for a delivery of the spare light sensor! If the lamp light sensor was switched Off, the error messages **"LAEr,SnEr,HEAt"** will not appear on the display (only the message **"HEAt"** will appear if the lamp was turned Off and On within 5 minutes) and at switching On of the lamp the electronics will still try to ignite the lamp until it shines (even when the lamp is damaged or absent), on this account some electronics parts could be damaged!

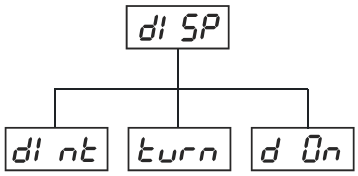
dMX n - DMX values

Readout DMX values of each channel received by the fixture. Use the **[Up]** and **[Down]** keys to select desired channel and press **[Enter]** to read its value coming to the fixture or **[Mode]** to cancel and return to the menu.



diSP - Display-adjusting

This function allows you to adjust the display settings:



d Int - Display intensity

With this function, you can adjust the display-intensity from 20 % to 100 %. Use the **[Up]** and **[Down]** keys to select the level of the display-intensity and press **[Enter]** to confirm or **[Mode]** to cancel and return to the menu.

turn - Display-reverse

With this function, you can rotate the display by 180°. Use the **[Up]** and **[Down]** keys to select **"normal display"** or **"display turned by 180°"** and press **[Enter]** to confirm or **[Mode]** to cancel and return to the menu.

d On- Display-On

This function allows you to keep the display on or to turn off automatically 2 minutes after last pressing any key on the control board. Use the **[Up]** and **[Down]** keys to select **"On"** if you wish to keep the display on or **"Off"** if you wish to turn off automatically 2 minutes after last pressing any key on the Control Board and press **[Enter]** to confirm or **[Mode]** to cancel and return to the menu.

FEEd - PAN/TILT-Feedback:

This function allows to return the Mowing Head to the required position after changing the position by external force (e. g. by stroke). Use the **[Up]** and **[Down]** keys to select **"On"** if you wish to enable this function or **"Off"** if you wish not to return the Moving Head to the required position and press **[Enter]** to confirm or **[Mode]** to cancel and return to the menu.

Note: If feedback was switched Off, the PAN/TILT-position is changed by external force and feedbeck is switched On again, the Moving Head might not to be synchronized with the DMX signal. You have to make a reset in order to synchronize the Moving Head with the DMX signal.

dLOF - Lamp off via DMX

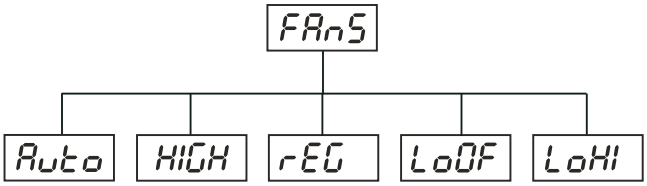
This function allows you to switch off the lamp by DMX. Use the **[Up]** and **[Down]** keys to select **"On"** if you want to switch off the lamp by DMX or **"Off"** if you don't want to switch off the lamp by DMX and press **[Enter]** to confirm or **[Mode]** to cancel and return to the menu.

tEMP - Temperature

Inside temperature readouts of the fixture in Celsius. Inside temperatures below 80° C are not critical. 80° C and more lead to the lamp being switched off. Please note that the outside temperature should not exceed 45° C.

FAnS - Fan speed operating

By using this function you can choose 5 types of fan speed operating. Browse through this menu by the pressing **[Up]** and **[Down]** keys - the display shows step by step the following messages: **"Auto, HIGH, reG, Lo.HI, Lo.OF"**. Press **[Enter]** if you wish to select one of them or **[Mode]** to cancel and return to the menu.



Auto - continuous controlling of the fan speed without the DMX value
This mode is similar to "reG", but the initial level of the fan speed can´t be adjusted by DMX.

HI GH - high speed of the fans
The cooling fans work on max. speed (max. cooling).

rEG - continuous controlling of the fan speed
The fan automatically raises its speed in order to control inside temperature of the lighting, if the temperature inside increases about certain level (the low fan speed reduces the cooling of the lighting). This cycle can repeat several times until the temperature inside is on a suitable level.

LoOF - low/high speed of the fan operating
The fan keeps the adjusted low speed until the temperature exceeds max. inside temp. of the fixture, then the DJ-HEAD 575 SPOT automatically switches from low to high fan-speed.

LoHI - low speed / switch off the lamp operating
The fan keeps the adjusted low speed until the temperature exceeds max. inside temp. then the DJ-HEAD 575 SPOT automatically switches off the lamp.

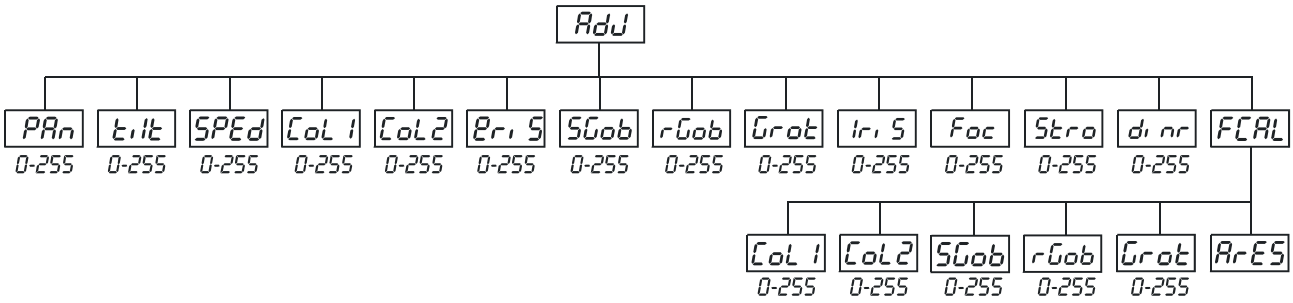
Note: In the mode “HIGH“ and “Auto“- the fan speed can´t be adjusted by DMX.

dFSE - Default settings
Press **[Enter]** to reset all fixture personalities (not the adjusting functions) to the default values. On the display will appear **„rSt”** meaning that the fixture makes the reset. See the table of personality setting and their default positions.

Personality	Display	Default value (shaded)
PAN-reverse	rPAn	On
		OFF
TILT-reverse	rtilt	On
		OFF
Resolution	16br	On
		OFF
Lamp On automatically	PoOn	On
		OFF
Switch on/off lamp light sensor	EnSn	On
		OFF
Display permanent on	d On	On
		OFF
Display-intensity	d Int	20 40 60 80 100
Display-reverse	turn	turn
		U3n3
Feedback-fonction	FEEd	On
		OFF
Lamp Off via DMX	dLOF	On
		OFF
Ventilation fan	FAnS	Auto
		HIGH
		rEG
		LoOF
		LoHI

AdJ- Adjusting the default positions of colour, gobo and effect wheels
By this function you can calibrate and adjust the colour, gobo and effect wheels to their standard/right positions. Use the [Up] and [Down] keys to browse through the adjusting menu - the display shows step by step these messages: **" PAn, Tilt, SPEd, Col1, Col2, PriS, SGob, rGob, Grot, IriS, Foc, Stro, dimr, FCAL**

" by which you can adjust the fixture to the required / desired position (0-255) before the function calibration. Then when the positioning is finished use the last **"FCAL"** function (Fixture calibration).



1. Calibration via the control board

Press **[Enter]** and the **[Up]** and **[Down]** keys in order to display the following messages: **"Col1, Col2, PriS, SGob, rGob, Grot "** for very smooth function calibration. Select one of them, press **[Enter]** and use the **[Up]** and **[Down]** keys in order to adjust their right value from 0 to 255. Then press **[Enter]** to confirm or **[Mode]** to cancel and return to the menu. This can be repeated for each calibration parameter if it is required. When the calibration is finished, it is necessary to use the **"ArES"** function in order to write the calibration values to the memory (EEPROM) and to make a reset in order to check the newly adjusted positions of the colour, gobo and effect wheels. When the reset of the fixture is finished, the display will show the **"FCAL"** message. Press **[Enter]** to repeat the calibration or **[Mode]** to return to the **"AdJ"** menu.

2. Calibration via the external controller

Press **[Enter]** and the **[Up]** and **[Down]** keys in order to display the following messages: **"Colo, EFEC, rGob, Grot"** - calibration parameters. Select one of them and press **[Enter]**.

Now you can calibrate the colour, gobo and effect wheel by your controller. The DMX calibration protocol is described in the table mentioned below.

DMX Calibration protocol:

DMX Channel	1	2	3	4	5	6	7	8
Function	COL.1	COL.2	SGOB	RGOB	GROT	-	COLOURS 1	COLOURS 2
	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	-	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL
	SMOOTH MICROSTEP MOVEMENT							

DMX Channel	9	10	11	12	13	14	15	16
Function	PRISM	STATIC GOBOS	ROTATING GOBOS	GOBO ROTATION	IRIS	FOCUS	STROBE	DIMMER
	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL

After having calibrated required functions press **[Enter]** to confirm (or **[Mode]** to cancel and return to the menu without reset by the **"ArES"** function) and use the **"ArES"** function in order to write the calibration values to the memory (EEPROM) and to make a reset in order to check the new adjusted positions of the colour, effect and rot. gobo wheels and gobo indexing.

Error Messages

When you turn on the fixture, it will make a reset first. The display may show an error message while there are problems with one or more channels. The error message stands for the channels equipped with a testing sensor.
For example, when the display shows "C2Er", it means there is some error in the color wheel 2 channel. If there are some errors on several channels at the same time, you may see the error messages flash repeatly for 5 times, and then the fixture will generate a reset signal, all the stepper motors will reset. If the error messages maintain after performing reset more than 3 times, it will detect whether the fixture has more than 3 errors. If the fixture has more than 3 errors (including 3 errors), all the channels can not work properly; but if the fixture has less than 3 errors, only the channels which have errors can not work properly, others can work as usual.

The respective error message will appear after the reset of the fixture if the channels magnetic-indexing circuit malfunction (sensor failed or magnet missing) or the stepping-motor is defective (or its driving IC on the main PCB). The channel feature is not located in the default position after the reset.

The different error messages are:

HEAt
This message appears if you try to switch on the lamp within 5 minutes after having switched it off (the lamp is too hot). The message will appear on the display if the lamp doesn't ignite within 28 seconds. The DJ-HEAD 575 SPOT will store this information and automatically ignite the lamp when the 5 minutes period has expired.
Caution: Please note that this function is disabled if the lamp light sensor is switched off (function "EnSn").

LAEr
The ignition of the lamp is seven times unsuccessful (the HEAt message appeared six times before), and the display shows **"LAEr"**, meaning that the lamp could be damaged or even missed, the fixture is overheating (this can occur if the ambient temperature is 45° C or more) or there could be a failure on the ignitor or ballast.
Please place or replace the lamp, check the ambient temperature or contact your dealer if the situation was not caused by the lamp.
Caution: Please note that this function is disabled if the lamp light sensor is switched off (function "EnSn").

nbEr
This message informs you that the main PCB does not communicate correctly with the Control Board.

C 1Er
(Color-wheel 1 error) This message will appear after the reset of the fixture if the magnetic-indexing circuit malfunctions (sensor failed or magnet missing) or the stepping-motor is defective (or its driver circuit on the main PCB). The color-wheel is not located in the default position after the reset.

C2Er
(Color-wheel 2 error) This message will appear after the reset of the fixture if the magnetic-indexing circuit malfunctions (sensor failed or magnet missing) or the stepping-motor is defective (or its driver circuit on the main PCB). The color-wheel is not located in the default position after the reset.

rGEr
(Rotating gobo-wheel error) This message will appear after the reset of the fixture if the magnetic-indexing circuit malfunctions (sensor failed or magnet missing) or the stepping-motor is defective (or its driver circuit on the main PCB). The rotating gobo-wheel is not located in the default position after the reset.

IGEr
(Rotating gobo indexing error) This message will appear after the reset of the fixture and if the magnetic-indexing circuit malfunctions (sensor failed or magnet missing) or the stepping-motor is defective (or its driver circuit on the main PCB). The rotating gobo is not located in the default position after the reset.

SGEr
(Static gobo-wheel error) This message will appear after the reset of the fixture if the magnetic-indexing circuit malfunctions (sensor failed or magnet missing) or the stepping-motor is defective (or its driver circuit on the main PCB). The gobo-wheel is not located in the default position after the reset.

PrEr
(Prism-wheel error) This message will appear after the reset of the fixture if the magnetic-indexing circuit malfunctions (sensor failed or magnet missing) or the stepping-motor is defective (or its driver circuit on the main PCB). The prism-wheel is not located in the default position after the reset.

FtEr
This error message informs you that the fixture was overheating (occured if the ambient temperature is 45° C or more) and that the relay switched off the lamp. This message will appear on the display until the temperature will be on a suitable level, then the display will show the HEAt message meaning the lamp is too hot (explanation see above).

SnEr
This message appears if the lamp lighting sensor is failed. Please contact your dealer.
Caution: Please note that this function is disabled if the lamp light sensor is switched off (function "EnSn").

PoEr
This message will appear if the fixture was shortly disconnect from the mains.

PAEr
(PAN-yoke movement error) This message will appear after the reset of the fixture if the yoke's magnetic-indexing circuit malfunction (sensor failed or magnet missing) or the stepping-motor is defective (or its driving IC on the main PCB). The yoke is not located in the default position after the reset.

ti Er
(TILT-head movement error) This message will appear after the reset of the fixture if the head's magnetic-indexing circuit malfunctions (sensor failed or magnet missing) or the stepping-motor is defective (or its driving IC on the main PCB). The head is not located in the default position after the reset.

FrEr
This message will appear if the frequency of the mains is not standard 50 or 60 Hz.

CLEANING AND MAINTENANCE

The operator has to make sure that safety-relating and machine-technical installations are inspected by an expert after every four years in the course of an acceptance test.

The operator has to make sure that safety-relating and machine-technical installations are inspected by a skilled person once a year.

The following points have to be considered during the inspection:
1) All screws used for installing the devices or parts of the device have to be tighly connected and must not be corroded.
2) There must not be any deformations on housings, fixations and installation spots (ceiling, suspension, trussing).
3) Mechanically moved parts like axles, eyes and others must not show any traces of wearing (e.g. material abrading or damages) and must not rotate with unbalances.
4) The electric power supply cables must not show any damages, material fatigue (e.g. porous cables) or sediments. Further instructions depending on the installation spot and usage have to be adhered by a skilled installer and any safety problems have to be removed.

DANGER TO LIFE!
Disconnect from mains before starting maintenance operation!

We recommend a frequent cleaning of the device. Please use a moist, lint-free cloth. Never use alcohol or solvents!

CAUTION!
The lens has to be replaced when it is obviously damaged,
so that its function is impaired, e. g. due to cracks or deep scratches!

The objective lens will require weekly cleaning as smoke-fluid tends to building up residues, reducing the light-output very quickly. The cooling-fans should be cleaned monthly.

Do not operate this device with opened cover!

The gobos may be cleaned with a soft brush. The interior of the fixture should be cleaned at least annually using a vacuum-cleaner or an air-jet.
The dichroic colour-filters, the gobo-wheel and the internal lenses should be cleaned monthly.

To ensure a proper function of the gobo-wheel, we recommend lubrication in six month intervals. The quantity of oil must not be excessive in order to avoid that oil runs out when the gobo-wheel rotates.

There are no serviceable parts inside the device except for the lamp and the fuse. Maintenance and service operations are only to be carried out by authorized dealers.
Please refer to the instructions under "Installing/Replacing the lamp".

Replacing the fuse

If the lamp burns out, the fine-wire fuse of the device might fuse, too. Only replace the fuse by a fuse of same type and rating.

Before replacing the fuse, unplug mains lead.

Procedure:

Step 1: Unscrew the fuseholder on the rearpanel with a fitting screwdriver from the housing (anti-clockwise).
Step 2: Remove the old fuse from the fuseholder.
Step 3: Install the new fuse in the fuseholder.
Step 4: Replace the fuseholder in the housing and fix it.

Should you need any spare parts, please use genuine parts.

If the power supply cable of this device becomes damaged, it has to be replaced by a special power supply cable available at your dealer.

Should you have further questions, please contact your dealer.

TECHNICAL SPECIFICATIONS

Power supply:	230 V AC, 50 Hz ~
Power consumption:	1000 W
DMX-control-channels:	16
DMX-512-connection:	3-pin XLR
Flash-rate:	10 Hz
Number of colours:	
Colour-wheel 1:	9 dichroic + white
Colour-wheel 2:	6 dichroic, 2 correction filters, UV-filter + white 64 possible colour combinations
Number of gobos:	
Gobo-wheel 1:	9 static metal-gobos + open
Gobo-wheel 2:	2 rotating metal-gobos, 4 rotating multicolor-dichro-gobos + open
Outside diameter of the gobos:	27 mm
Image diameter of the gobos:	23 mm
Length of base (including handles):	500 mm
Width:	475 mm
Height (head horizontal):	560 mm
Weight (net):	35.5 kg
Maximum ambient temperature T_a:	45° C
Maximum housing temperature T_B (steady state):	70° C
Min.distance from flammable surfaces:	0.5 m
Min.distance to lighted object:	0.5 m
Fuse:	T 8 A, 250 V
Accessory:	
GE CSR575/2 SE 95V/575W GX-9,5 1000h	No. 89107000
PHILIPS MSR575/2 95V/575W GX-9.5 1000h	No. 89107015
SYLVANIA BA575/2 SE NHR 95V/575W GX-9,5	No. 89107020
OSRAM HSR 575/72 95V/575W GX-9.5 1000h	No. 89107210
FUTURELIGHT CP-240 controller	No. 51834265
FUTURELIGHT CP-256/64 controller 16bit	No. 51834288
FUTURELIGHT CP-512/64 controller 16bit	No. 51834295
Wizard-512 USB DMX-Software + Interface	No. 51860102
Wizard-1024 USB DMX-Software + Interface	No. 51860110
FUTURELIGHT DES-3 DMX-terminator 3-pin	No. 51834001

Please note: Every information is subject to change without prior notice. 26.04.2006 ©

Français

MODE D'EMPLOI

DJ-HEAD 575 SPOT
Pro-Head-Spot

ATTENTION!
Protéger de l'humidité.
Débrancher avant d'ouvrier le boîtier!

Pour votre propre sécurité, veuillez lire ce mode d'emploi avec attention avant la première mise en service.

Toute personne ayant à faire avec le montage, la mise en marche, le maniement et l'entretien de cet appareil doit
- être suffisamment qualifiée
- suivre strictement les instructions de service suivantes
- considérer ce mode d'emploi comme faisant partie de l'appareil
- conserver le mode d'emploi pendant la durée de vie de l'article
- transmettre le mode d'emploi à un éventuel acheteur ou utilisateur de l'appareil
- télécharger la version ultérieure du mode d'emploi d'Internet

INTRODUCTION

Nous vous remercions d'avoir choisi un FUTURELIGHT DJ-HEAD 575 SPOT. Vous êtes en possession d'un effet lumineux puissant aux possibilités multiples.

Sortez le DJ-HEAD 575 SPOT de son emballage.

Inclus dans la livraison

1	Appareil	
1	Mode d'emploi	
1	Câble XLR m.-XLR f., 5m, symétrique, noir	3022050N
2	Support de fixation	

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ

ATTENTION!

Soyez prudent, lors de manipulations électriques avec une tension dangereuse vous êtes soumis à des risques d'électrocution!

Cet appareil a quitté les ateliers dans un état irréprochable. Pour assurer un bon fonctionnement, sans danger, l'utilisateur doit suivre les instructions contenues dans ce mode d'emploi.

Attention:
Tout dommage occasionné par la non observation des instructions de montage ou d'utilisation n'est pas couvert par la garantie.

L'appareil ne doit pas être mis en service lorsqu'il à été transporté d'un endroit froid à un endroit chaud. Il se forme de la condensation qui pourrait endommager l'appareil. Laissez celui-ci atteindre la température ambiante avant de le mettre en service.

Avant tout, assurez-vous que l'appareil n'a pas subi de dommages lors de son transport. Si l'appareil ou le câble d'alimentation est endommagé, ne jamais mettre l'appareil en service. Contactez immédiatement votre revendeur.

La construction de l'appareil correspond à la classe de protection I. La fiche secteur doit être connectée uniquement à une prise secteur à contact de protection, la tension et la fréquence de laquelle correspond exactement à plaque signalétique des l'appareil. Des tensions inappropriées et des prises secteur inappropriées peuvent mener à la destruction de l'appareil et à des électrocutions mortelles.

Toujours connecter la fiche secteur en dernier. Il faut inserer la fiche secteur de maniére non-violente. Faites attention à une position bien fixée de la fiche secteur.

Ne laissez pas entrer le câble secteur en contact avec d'autres câbles! Soyez prudent lors de la manipulation des câbles secteur et des alimentations secteur. Ne touchez jamais ces parties avec des mains mouillées! Des mains mouillées peuvent causer des électrocutions mortelles.

Ne pas modifier, plier, charger de manière mécanique, charger de pression, tirer, chauffer et ne pas positionner des câbles secteur à proximité de sources de chaleur ou de froid. En cas de non-respect des dommages du câble secteur, des feus ou des électrutions mortelles peuvent en résulter.

L'insertion de câble ou l'accouplement à l'appareil ne doit pas être chargé par tension. Il faut toujours avoir une longeur de câble vers l'appareil, manque de quoi le câble peut être endommagé, ce qui peut mener à des électrocutions mortelles.

Prenez garde de ne pas coincer ou abimer le câble d'alimentation. Contrôler l'appareil et les câbles d'alimentation régulièrement.

En cas d'utilisation de rallonges il faut assurer que la section du fil est admissible pour l'alimentation en courant nécessaire pour l'appareil. Toutes les indications d'avertissement pour le câble secteur sont aussi valables pour des rallonges éventuellement utilisées.

Débranchez l'appareil lorsque vous ne l'utilisez pas et avant de le nettoyer. Pour ce faire, utilisez les surfaces de maintien sur la fiche; ne tirez jamais le câble secteur! Sinon, le câble et la fiche peuvent être endommagés, ce qui peut mener à des électrocutions mortelles. Si la fiche ou l'interrupteur de l'appareil ne sont pas accessibles, par exemple parce qu'ils sont enfermés par d'autres pièces, il faut procéder à une disjonction de tous les pôles du côté secteur.

Si la fiche secteur ou l'appareil sont couverts de poussière, il faut le mettre hors service, il faut interrompre le circuit sur tous les pôles, et nettoyer l'appareil avec un chiffon sec. La poussière peut réduire l'isolation, ce qui peut mener à des électrocutions mortelles. Des encrassements plus importants dans l'appareil et sur l'extérieur de l'appareil ne doivent être enlevés que par un technicien compétent.

Dans aucun cas des liquides de tout genre doivent pénétrer dans des fiches secteur, des connecteurs ou dans des ouvertures d'appareil ou dans des fentes d'appareil. S'il y a un doute sur le fait que même une quantité minimale de liquide aurait pénétré dans l'appareil, il faut immédiatement séparer l'appareil du secteur avec tous les pôles. C'est valable aussi, si l'appareil a été exposé à une humidité de l'air éelvée. Même si l'appareil apparemment fonctionne toujours, il oit être examiné par un technicien compétent, si par la pénétration de liquide des isolations ont été éventuellement endommagées. Des isolations réduites peuvent causer des électrocutions mortelles.

Des objets étranges ne doivent pas entrer dans l'appareil. C'est valable particulièrement pour des pièces métalliques. Au cas où mêmes des pièces métalliques les plus petites comme des agrafes et trombones ou des éclats métalliques doivent entrer dans l'appareil, il faut immédiatement mettre l'appareil hors service et le séparer du secteur avec tous les pôles (tirer la fiche secteur). Des dysfonctionnements et court-circuits peuvent causer des blessures mortelles.

Lors de la première mise en service, il peut y avoir une émission de fumée et d'odeurs. Ceci n'est pas dû à un défaut de l'appareil.

Danger d'incendie! Ne jamais installer l'appareil sur des surfaces facilement inflammables (p.ex. tapis de foire)!

Attention: L'appareil produit des témperatures excessives!

Evitez de faire des effets "flash" avec cet appareil en l'allumant et l'éteignant continuellement. Cela réduit considérablement la durée de vie des ampoules.

RISQUE DE MAL!

Ne jamais regarder directement à la source de lumière, parce que des personnes sensibles peuvent subir une attaque épileptique (surtout valable pour des épileptiques)!

Tenir les enfants et les novices éloignés de l'appareil.

Ne jamais faire marcher sans surveillance.

EMPLOI SELON LES PRESCRIPTIONS

Cet appareil est un spot avec tête rotative pour créer des effets décoratifs. Cet appareil doit seulement être connecté avec une tension alternative de 230 V, 50 Hz et a été conçu pour un usage dans des locaux clos.

Cet appareil est prévu pour des utilisations professionnelles, p. ex. sur scènes, en discothèques, théâtres etc.

Les effets lumineux ne sont pas conçus pour un usage continu. Accordez leur une pause de temps à autre, cela prolongera leur durée de vie.

Eviter les secousses et l'emploi de la force lors de l'installation ou de l'utilisation de l'appareil.

Il ne faut jamais lever l'appareil par la tête de projecteur, puisque autrement la mécanique pourrait être endommagée. Toujours prendre l'appareil par les poignées de transport.

Quand vous choisissez le lieu d'installation, évitez toutefois les endroits humides, poussiéreux ou trop chauds. Assurez-vous que les câbles ne traînent pas au sol. Assurez-vous que l'appareil ne puisse pas être touché ou renversé. Il en va de votre propre sécurité et de celle d'autrui.

L'appareil ne doit pas être utilisé ou stocké dans un environnement humide, dans lequel on doit s'attendre à des projections d'eau, de la pluie, de l'humidité ou du brouillard. L'humidité ou une humidité de l'air très élevée peut réduire l'isolation et mener à des électrocutions mortelles. Lors de l'utilisation de machines à fumée il faut faire attention à ce que l'appareil ne soit jamais exposé directement au jet de fumée et qu'il soit

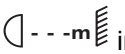
mis en service au moins à 0,5 m de distance d'une machine de fumée. L'espace doit être seulement saturé de fumée de sorte qu'il a ait encore une bonne vue d'au moins 10 m.

Il faut que la température ambiante soit comprise entre -5° C et +45° C. Ne pas exposer l'appareil directement aux rayons solaires (lors d'un transport dans un véhicule fermé par exemple).

Lorsqu'une température ambiante est de +45° C l'humidité relative atmosphérique ne doit pas dépasser 50 %.

Cet appareil ne peut être mis en service qu'à une altitude entre -20 et 2000 m au-dessus du niveau de la mer.

N'utilisez pas l'appareil pendant un orage, puisqu'un survoltage pourrait détruire l'appareil. Lors d'un orage, séparez l'appareil du secteur avec tous les pôles (tirer la fiche secteur).

Le symbole  indique la distance minimale des objets illuminés. Ne jamais prendre une distance en-dessous de la valeur entre la sortie de lumière et la surface à illuminer!

Seulement installer l'appareil sur des surfaces non enflammables. Afin d'assurer une ventilation optimale, il est nécéssaire de laisser un espace d'au moins 50 cm autour de l'appareil. Veuillez respecter que des objects sensibles à la chaleur puissent être corroyés ou endommagés à cause de la chaleur émise.

Lors de l'installation du projecteur, du démontage du projecteur et pendant l'exécution des travaux de service faites attention à ce que la zone en-dessous du lieu d'installation soit bouclée.

Pour le montage par dessus de la tête (hauteur de montage >100 cm), il faut toujours fixer l'appareil avec une élingue de sécurité appropriée. Il faut accrocher l'élingue de sécurité aux fixations prévues à cet effet. Ne jamais accrocher l'élingue de sécurité aux poignées de transport!

N'utilisez l'appareil qu'après vous êtes assuré que le boîtier est bien fermé et toutes les vis nécessaires ont été complètement fixées.

Il ne faut jamais allumer la lampe, si la lentille d'objectif ou les couvercles de boîtier ont été enlevé, puisqu'il éeiste un danger d'explosion aux lampes à décharge et il se produit un rayonnement ultraviolet fort, qui peut causer des brûlures.

La température maximale ambiante T_a = 45° C ne doit pas être dépassée.

N'utilisez l'appareil qu'après avoir pris connaissance de ses fonctions et possibilités. Ne laissez pas des personnes incompétentes utiliser cet appareil. La plupart des pannes survenant sur cet appareil sont dues à une utilisation inappropriée par des personnes incompétentes.

Si vous deviez transporter l'appareil, utilisez l'emballage d'origine pour éviter tout dommage.

Notez que pour des raisons de sécurité, il est interdit d'entreprendre toute modification sur l'appareil.

Il est interdit de retirer le code barre de l'appareil. Ceci annulerait toute garantie.

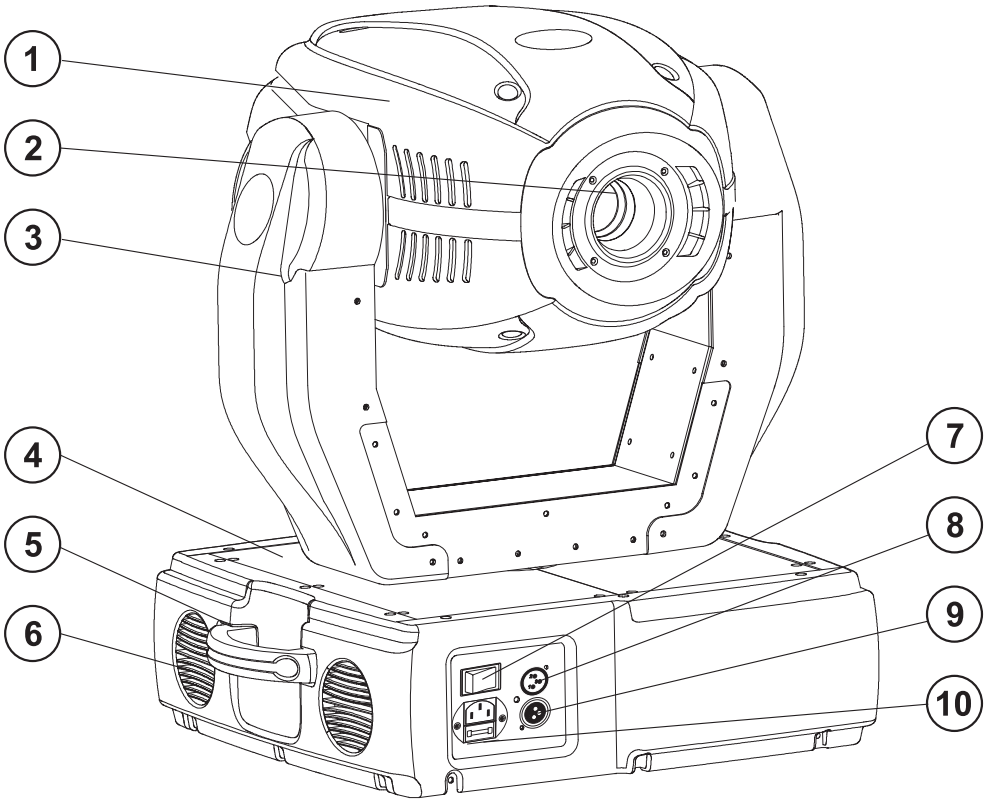
Si l'appareil est utilisé autrement que décrit dans ce mode d'emploi, ceci peut causer des dommages au produit et la garantie cesse alors. Par ailleurs, chaque autre utilisation est liée à des dangers, comme par ex. court circuit, incendie, électrocution, explosion de lampe, chute etc.

DESCRIPTION DE L'APPAREIL

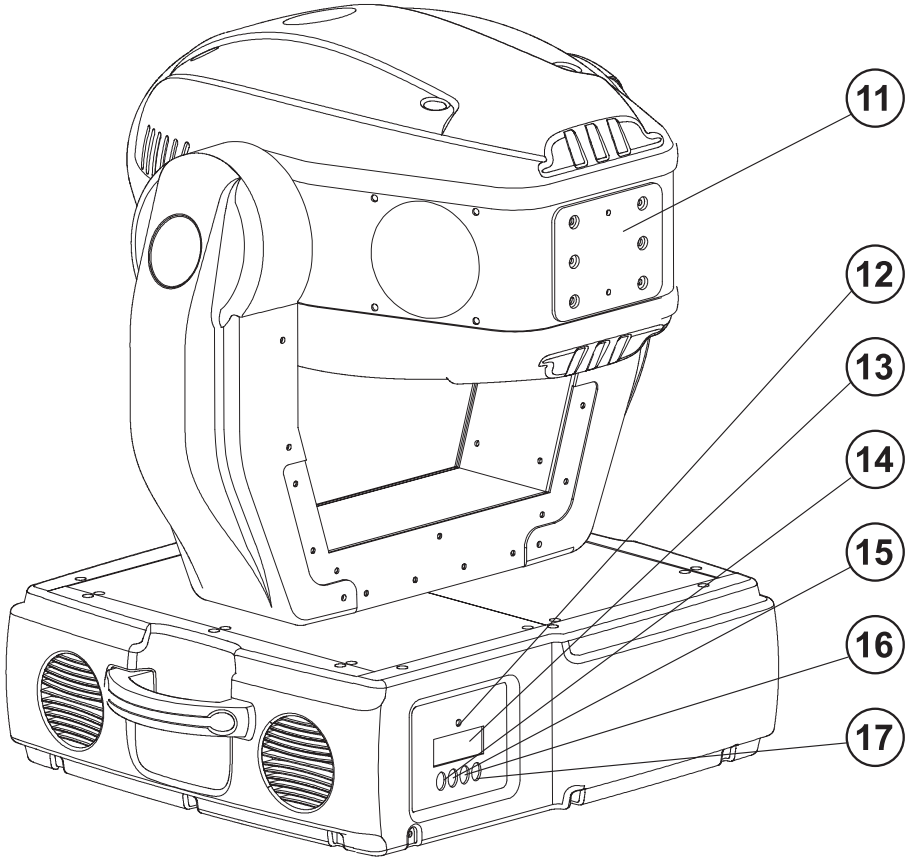
Features

DJ Moving Head puissant
• Système de couleurs: 2 roues de couleurs
• Roue de couleurs 1 avec 9 filtres de couleurs dichroïques diffèrentes + blanc
• Roue de couleurs 2 avec 6 filtres de couleurs dichroïques diffèrentes + blanc et additionellement avec filtres correcteurs de 3200 K et 6000 K et filtre UV
• Jusqu'à 64 couleurs et demi-coloris peuvent être obtenus grâce à deux filtres correcteurs
• Effet "rainbow" bidirectionnel
• Roue de gobos 1 avec 9 gobos métalliques statiques et ouverts
• Avec fonction "gobo shake" pur les gobos rotatifs
• Roue de gobos 2 avec 2 gobos métalliques rotatifs, 4 gobos dichroïques multicouleurs et ouverts
• Tous les gobos rotatifs peuvent être échangés avec les autres
• Grâce à la combinaison du gobo multicouleur et la roue des couleurs plusieurs mélanges de coloris possibles
• Prisme à 3 facettes avec rotation rapide
• Foyer motoriséee contrôlable par télécommande
• Unité combinée shutter/variateur de lumière mécanique pour une variation de lumière douce et effet stroboscopique avec 1 à 10 flashs par seconde
• Activation de la lampe par télécommande possible
• Fonction macro pour combinaisons entre roue de gobo rotatif et prisme rotatif
• Fonction blackout lors d'un mouvement de tête ou sélection des gobos/des couleurs/du prisma
• Vitesse du mouvement PAN/TILT par télécommande possible pour but d'une programmation simplifiée
• Reset contrôlable par télécommande
• Ventilateur silent avec vitesse de ventilateur réglable
• 16 canaux DMX - résolution 16 Bit du mouvement Pan/Tilt
• 14 canaux DMX - résolution 8 Bit du mouvement Pan/Tilt
• Mouvement PAN au dedans de 530°
• Mouvement TILT au dedans de 280°
• Zoom Multistep motoriséee avec trois angles différents (15°, 18° et 22°)
• Iris réglable en continu
• Control Board avec affichage 4 positions pour ajuster l'adresse DMX start
• Pour lampe MSR 575/2 ou MSR 575
• Contrôlable via DMX-512 par chaque contrôleur DMX standard

Aperçue des parties



(1) Tête rotatif
(2) Lentille
(3) Bras rotatifs
(4) Base
(5) Poignée de transport
(6) Ventilateur
(7) Interrupteur ON/OFF
(8) Entrée DMX
(9) Sortie DMX
(10) Alimentation/ Porte-fusible



(11) Système de lampe
(12) DEL de contrôle
(13) Affichage
(14) Touche Mode
(15) Touche Enter
(16) Touche Down
(17) Touche Up

INSTALLATION

Installer/Remplacer la lampe

DANGER DE MORT!
Toujours mettre hors tension avant de mettre en place l'ampoule!
Débrancher avant toute manipulation!

Pour l'installation, vous avez besoin d'une lampe MSR 575/2 ou MSR 575.

La lampe ne peut être changée que si les vêtements de protection apropriés sont utiliés (lunettes de protection, gants de protection, casque de protection avec visière, tablier de cuir).

ATTENTION!
La lampe doit être remplacée lorsqu'elle a été endommagée ou déformée par la chaleur!

La durée de vie indiquée par le fabriquant ne doit jamais être dépassée. C'est pour cette raison que vous devez notez avec précaution les heures de fonctionnement de la lampe ou controller le compteur d'heures régulièrement et remplacer la lampe à temps.

La lampe usée est à conserver dans un récipiant de protection et à manipuler avec précaution.

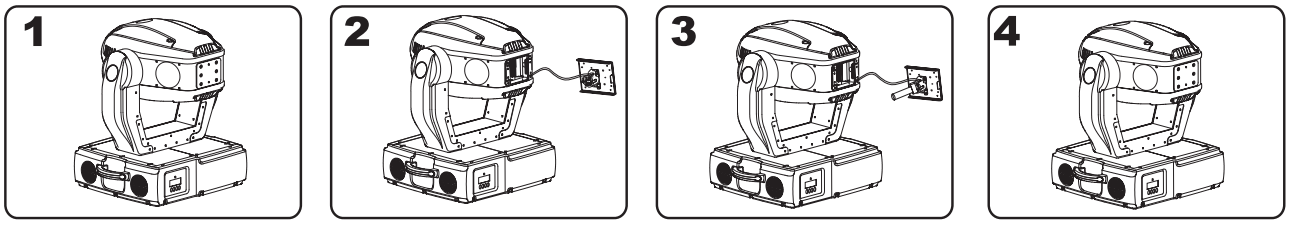
La lampe utilisée a une température moyenne de 600° C.

Avant le remplacement de l'ampoule, toujours laisser refroidir (env. 10 minutes) celle-ci et débrancher l'appareil.

Ne jamais manipuler l'ampoule directement avec les doigts. Veuillez respecter les instructions du fabricant.

Ne pas utiliser des ampoules d'une puissance supérieure, la température dègagée par celles-ci étant trop haute pour cet appareil. En cas de non respect de cette consigne, la garantie n'est plus valable.

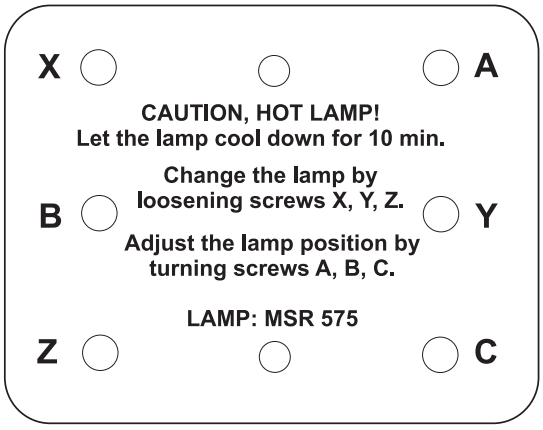
Procédure:



Pas 1: Dévissez les vis de fixation X, Y, Z du système de lampe et retirez-le.
Pas 2: Quand vous remplacez une lampe, retirez la lampe defèctueuse avant.
Pas 3: Insérez la lampe dans le porte-lampe.
Pas 4: Replaçez le système de lampe et vissez les vis de fixation.
Pas 5: Ajustez la lampe comme décrit sous Ajustage de la lampe.

Ne jamais mettre l'appareil sous tension avant que le boîtier ne soit refermé.

Ajustage de la lampe



Le porte-lampe de l'appareil est ajusté à l'usine. Comme les lampes à utiliser diffèrent d'un fabricant à l'autre, il pourrait devenir nécessaire de procéder à un nouveau ajustage de la position du porte-lampe.
Allumez la lampe, ouvriez le shutter et l'iris, ajustez l'intensité du dimmeur à 100 % et directionnez le rayon de lumière sur une surface plane (mur). Centrez le "Hot Spot" (la partie la plus claire du rayon de lumière) avec les 3 vis **"A, B, C"**. Tournez un vis pour mover le Hot Spot sur l'image projeté. Si vous ne pouvez pas voir un Hot Spot, ajustez la lampe jusqu'à ce que la lumière soit repartie de manière uniforme.
Si le Hot Spot semble trop clair, vous pouvez affaiblir son intensité en mouvant la lampe plus proche au réflecteur. A cette fin, tournez les vis **"A, B, C"** pour ¼ tours dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que la lumière soit repartie de manière uniforme.
Si la lumière semble plus clair au bord extérieur du rayon qu'au centre, la lampe se trouve trop proche au réflecteur. Dans ce cas, éloignez la lampe du réflecteur en tournant les vis **"A, B, C"** pour ¼ tours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que la lumiere soit repartie de manière uniforme et le rayon semble assez clair.

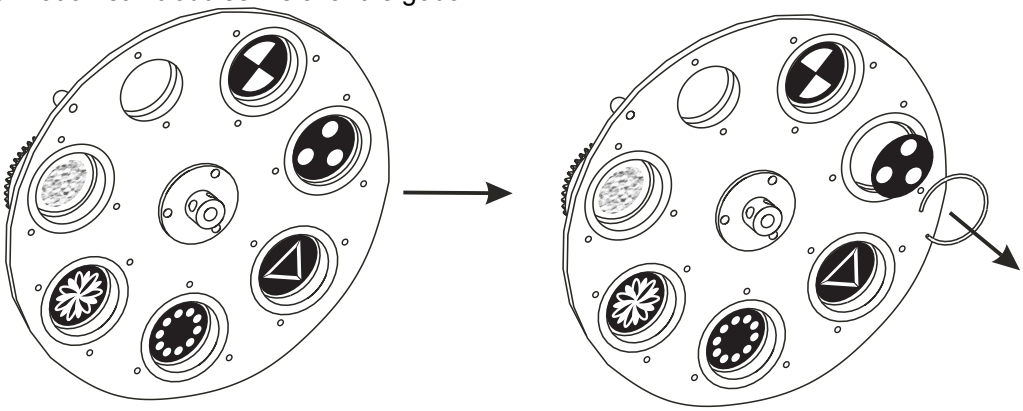
Introduire/échanger gobos

DANGER DE MORT!
Toujours débrancher l'appareil avant de introduire les gobos!

Quand vous voulez utiliser des formes et dessins différents comme le gobos standards, ou quand vous voulez échanger gobos, procédez de la manière suivante:

ATTENTION!
Ne jamais dévisser les vis des gobo rotatifs.
Autrement les paliers ouvrients!

Rémovez l'anneau de fixation avec un outil approprié. Rétirez le gobo et insérez le nouveau gobo. Pressez l'anneau de fixation et introduisez-le avant le gobo.



ATTENTION!
Slot In système de gobo pour échanger les gobos sans outils.
Introduire/échanger les gobo selon la description faite ci-dessus.

Montage du projecteur

DANGER DE MORT!

Quand installer l'appareil, il faut considerer les instructions de EN 60598-2-17 et des normes nationales réspectives! L'installation est à faire effectuer par un installateur agrée!

Les dispositifs de suspension du projecteur doivent être construites et conceptionnés de telle manière qu'ils puissent supporter son charge utile de 10 fois pour 1 heure sans déformation permanente nuisible.

L'installation doit toujours être effectuée avec une deuxième suspension indépendante, par ex. un filet de capture approprié. Cette deuxième suspension doit être conceptionnée et installée de telle manière qu'en cas de défaut de la suspension principale aucun part de l'installation ne puisse tomber.

Pendant le montage, l'adaptation et le démontage, la présence inutile dans le secteur de surfaces de mouvement, sur des ponts d'illumination, sous des place de travail surélevées ainsi que près d'autres aires de danger est interdite.
L'entrepreneur doit assurer à ce que les installations concernant la sécurité technique et la sécurité des machines soient examinés par des experts.
L'entrepreneur doit assurer à ce que les installations concernant la sécurité technique et la sécurité des machines soient examinés au moins tous les quatre ans par un expert au cadre de l'épreuve de réception.

L'entrepreneur doit assurer à ce que les installations concernant la sécurité technique et la sécurité des machines soient examinés au moins une fois par an par une personne compétente.
Procédure:
Dans le cas idéal, le projecteur devrait être installé en dehors du secteur de présence de personnes.

IMPORTANT! LE MONTAGE PAR DESSUS DE LA TETE EXIGE UN HAUT NIVEAU D'EXPERIENCE. Ceci comprend (mais n'est pas limitée seulement) des calculations pour la définition de la capacité de charge, le matériel d'installation utilisé et des inspections de sécurité régulières du matériel utilisé et du projecteur. N'essayez jamais à procéder à une installation vous-même, si vous ne disposez pas d'une telle qualification, mais en commissionnez un installateur professionnel. Des installations incorrectes peuvent causer des blessures et/ou l'endommagement de propriété.

Il faut installer le projecteur en dehors du secteur d'opération à la main de personnes.

Si le projecteur doit être décroché du plafond ou de poutres élevés, il faut toujours utiliser des systèmes de traverses pour les travaux. Ne jamais installez le projecteur de manière qu'il puisse osciller librement dans l'espace.

Attention: En tombant, les projecteurs peuvent causer des blessures considérables! En cas de doutes concernant la sécurité d'une forme d'installation possible, NE PAS installer le projecteur!

Rassurez-vous avant le montage que la surface de montage peut supporter au moins dix fois la charge ponctuelle du poids propre du projecteur.

DANGER D'INCENDIE!

Assurez-vous lors du montage qu'il n'y ait pas de matériau facilement inflammable en contact avec le boîtier (distance minimale 0,5 m)!

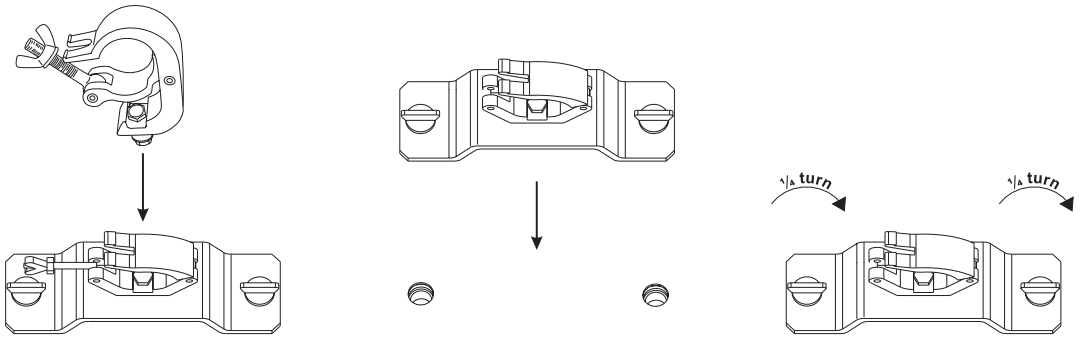
ATTENTION!

N'installez le projecteur que par deux crochets appropriés. Svp observez de même les indications d'installation sur le côté bas de l'unité de base. Veillez à ce que l'appareil soit bien fixé. Assurez-vous que l'attache soit robuste et stable.

L'appareil peut être mis directement au sol ou être installé dans chaque position possible dans le Trussing, sans changer ses caractéristiques fonctionnels.
La base de projecteur peut être installée en deux manières différentes.
Pour le montage par dessus de la tête (hauteur de montage >100 cm), il faut toujours fixer l'appareil avec une élingue de sécurité appropriée, qui est dimensionnée au moins pour 12 fois le poids de l'appareil. Vous deviez seulement utiliser une élingue de sécurité avec maillons de connection fileté. Accrochez l'élingue de sécurité dans le trou prévu à cette fin dans la base et le trussing. Accrochez le fin à au maillon de connection fileté et serrez bien le vis de fixation.

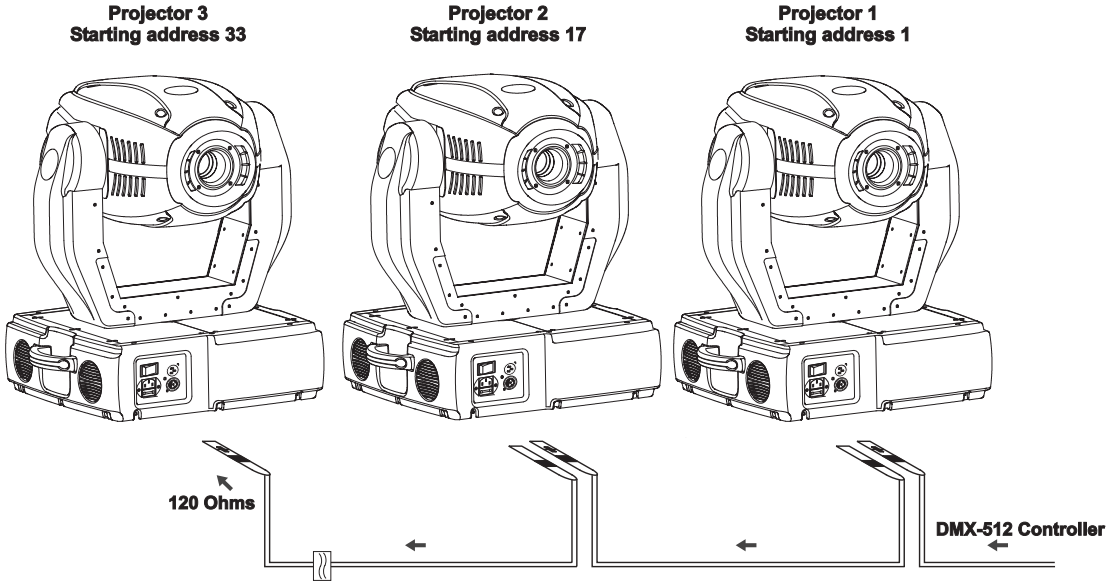
La distance de chute maximale est 20 cm.
Une élingue de sécurité déjà utilisée ou defectueuse doit ne jamais etre utilisée encore une fois.

DANGER DE MORT!
Avant la première mise en marche, l'installation doit être contrôlé par un organisme agrée!



Visser les crochets avec un vis M12 à la support de fixation.
Insérez les deux cerrages Quick-Lock de la première fixation dans les trous dans la base. Fixez les cerrage Quick-Lock. Installez la deuxième support de fixation.

Connexions au contrôleur DMX-512 / raccord projecteur - projecteur



**Faites attention que les câbles n'aient pas de contact entre eux.
Il se peut autrement que les appareils ne
fonctionnent pas correctement.**

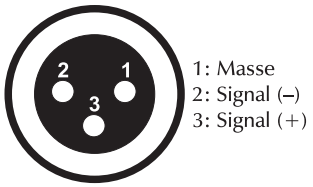
Ne pas oublier que l'adresse initiale dépend du contrôleur utilisé.
Il est indispensable de consulter le mode d'emploi du contrôleur utilisé

Le raccord entre le contrôleur et le projecteur ainsi qu'entre les projecteurs doit être effectué avec un câble gainé bipolare. Raccord XLR 3 pôles.

Occupation de la connection XLR:

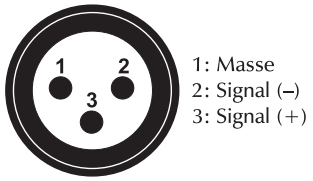
Sortie DMX

Douille XLR encastrable:



Entrée DMX

Fiche XLR encastrable:



Quand vous utilitsez un contrôleur avec cette occupation, vous pouvez directement connecter la sortie DMX du contrôleur avec l'entrée DMX du premier appareil de la chaîne DMX. Quand vous voulez connecter des contrôleurs DMX avec des sorties DMX différentes, il est nécéssaire d'utiliser des câbles d'adaptation.

Connecter une chaîne DMX serielle:
Connectez la sortie DMX du premièr appareil de la chaîne avec l'entrée DMX de l'appareil prochaine. Toujours connectez une sortie avec une entrée de l'appareil prochaine jusqu'à tous appareil soient connectés.

Attention: Au projecteur ulterieur, le câble DMX doit être obturé par une résistance de termination. Braser une résistance de 120 Ω sur la prise XLR entre Data (-) et Data (+) et l'attacher dans la sortie DMX du projecteur ultérieur.

Alimentation

Branchez l'appareil avec le câble d'alimentation inclus.

L'occupation des câbles de connection est:

Câble	**Pin**	**International**
Brun	Phase	L
Bleu	Neutre	N
Jaune/Vert	Terre	⏚

La terre doit être connecteé!

Quand vous connectez l'appareil directement au secteur local, vous deviez installer un interrupteur du secteur avec une aperture de 3 mm au minimum sur chaque pôle.

Cet appareil doit seulement être connecté avec une installation électrique correspondant aux régulations IEC. L'installation doit être equippée avec un disjoncteur à courant de défaut (RCD) avec un courant différentiel résiduel de 30 mA.

Ne jamais connecter des effets lumineux à un "dimmer pack".

MANIEMENT

Le DJ-HEAD 575 SPOT commençera à fonctionner dès que vous le brancherez au secteur. Durant le Reset (réinitialisation), les moteurs s'ajusteront automatiquement et l'appareil sera prêt à fonctionner après.

Opération Stand Alone

En mode Stand Alone, vous pouvez utiliser le DJ-HEAD 575 SPOT sans contrôleur.
Débranchez le DJ-HEAD 575 SPOT du contrôleur et appelez le programme interne:

Veuillez suivre les instructions sous Control Board.

Contrôle par DMX

Vous pouvez contrôler les projecteurs individuels grâce à votre contrôleurs DMX. Chaque canal DMX a une ocupation différente avec des caractéristiques différentes. Les canaux DMX individuels et leur caractéristiques se trouvent dans le chapitre Protocôle DMX.

Codage du projecteur

L'unité de contrôle du DJ-HEAD 575 SPOT permet de coder l'adresse initiale DMX des projecteurs. L'adresse initiale est le premier canal à partir le projecteur répond au contrôleur DMX.
Lorsque vous codez l'adresse initiale au canal 17, le DJ-HEAD 575 SPOT occupera les canaux 17 à 32.
Assurez-vous qu'il n' y ait pas de canaux entrelacés pour assurer un contrôle correct et indépendant d'autres appareils DMX.
Lorsque deux ou plus projecteurs DJ-HEAD 575 SPOT sont codés à la même adresse initiale, ils fonctineront synchronement.

Procédure:

1. Mettez le DJ-HEAD 575 SPOT sous tension et attendez jusqu'à le reset soit effectué (´**rSt**´ clignote dans l'affichage).
2. Pressez la touche Mode pour acceder au menu principal. Pressez les touches Up/Down jusqu'à ce que l'affichage indique **"A001"**. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction (le caractère ´**A**´ clignote).
3. Pressez les touches Up/Down pour séléctionner l'adresse désirée.
4. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler.

Contrôle:

Après avoir codé tous les DJ-HEAD 575 SPOT vous pouvez commencer avec le maniement via vôtre contrôleur DMX.

Attention:
L'appareil indique les modes des signaux DMX-512 et de la lampe grâce à l'affichage:

Après avoir mis l'appareil sous tension, le projecteur reconaîtra s'il recoit des signaux DMX-512 ou non. S' il y a de signaux DMX à la douille entrée DMX, l'affichage indique **"A001"** avec l'adresse actuelle. S' il n'y a pas de signaux DMX à la douille entrée DMX, l'affichage clignote.
Cette situation est possible quand:
-la fiche 3-pôle XLR (câble avec les signaux DMX du contrôleur) n'est pas connectée à l'entrée d'appareil
-le contrôleur est mis hors tension ou défectueux
-le câble ou le connecteur es défectueux ou le câble de signal n'est pas connecté correctement avec l'entrée

Attention:
Au projecteur ulterieur, le câble DMX doit être obturé par une résistance de 120 Ω. La résistance est nécéssaire pour un fonctionement correcte des projecteur.

Protocôle DMX résolution 16 Bit (résolution 8 Bit)

Canal de contrôle 1 (1) - Mouvement horizontal (Pan) (dans un angle de 530°)

Les mouvements horizontaux de la tête (PAN) sont contrôles par le régulateur.
Ajuster la tête peu à peu en poussant lentement le régulateur (0-255, 128-centre).
Vous pouvez arrêter la tête à la position désirée.

Canal de contrôle 2 (2) - Mouvement vertical (Tilt) (dans un angle de 280°)

Les mouvements verticaux de la tête (TILT) sont contrôles par le régulateur.
Ajuster la tête peu à peu en poussant lentement le régulateur (0-255, 128-centre).
Vous pouvez arrêter la tête à la position désirée.

Canal de contrôle 3 - Mouvement Pan avec résolution 16 Bit

Canal de contrôle 4 - Mouvement Tilt avec résolution 16 Bit

Canal de contrôle 5 (3) - Vitesse du mouvement Pan/Tilt

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	0	00	00	0%	0%	S	Vitesse maximale (Mode de Tracking)
1	249	01	F9	0%	98%	F	Vitesse diminuante (Mode de Vector)
250	252	FA	FC	98%	99%	S	Vitesse maximale (Mode de Tracking), Blackout avec changement de la couleur ou du gobo
253	255	FD	FF	99%	100%	S	Vitesse maximale (Mode de Tracking), Blackout avec mouvement Pan/Tilt et changement de la couleur/gobo

Canal de contrôle 6 (4) - Lampe, reset, ventilateur

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	127	00	7F	0%	50%	F	Ventilateur à vitesse diminuante
128	139	80	8B	50%	55%	S	Allumer la lampe, reset, ouvert
140	229	8C	E5	55%	90%	S	Pas de fonction
230	239	E6	EF	90%	94%	S	Eteindre la lampe après 3 secondes
240	255	F0	FF	94%	100%	S	Pas de fonction

Canal de contrôle 7 (5) - Roue de couleurs 1

Changement linéaire des couleurs selon le mouvement du régulateur.
Vous pouvez arrêter le changeur de couleur à la position désirée. Vous pouvez l'arrêter également entre deu et produire ainsi des faisceaux bicolores. Entre 128 et 190 et entre 194 et 255 le chargeur de couleur torne en permanence et produit l'effet dit "rainbow".

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	12	00	0C	0%	5%	S	Ouvert/blanc
13	25	0D	19	5%	10%	S	Bleu claire
26	37	1A	25	10%	15%	S	Rouge
38	50	26	32	15%	20%	S	Bleu
51	63	33	3F	20%	25%	S	Vert claire
64	76	40	4C	25%	30%	S	Jaune
77	89	4D	59	30%	35%	S	Magenta
90	101	5A	65	35%	40%	S	Cyan
102	114	66	72	40%	45%	S	Vert
115	127	73	7F	45%	50%	S	Orange
128	190	80	BE	50%	75%	F	Effet "Rainbow" avant à vitesse diminuante
191	193	BF	C1	75%	76%	S	Pas de rotation
194	255	C2	FF	76%	100%	F	Effet "Rainbow" retour à vitesse croissante
0	255	00	FF	0%	100%	S	Fonction macros de couleurs (canal 8 entre 128-255) - 64 couleurs différentes: blanc, pink, magenta, rouge, orange, jaune, vert, cyan, bleu, UV.

Canal de contrôle 8 (6) - Roue de couleurs 2

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	11	00	0B	0%	4%	S	Blanc
12	23	0C	17	5%	9%	S	Rouge foncé
24	35	18	23	9%	14%	S	Bleu foncé
36	47	24	2F	14%	18%	S	Pink
48	59	30	3B	19%	23%	S	Cyan
60	71	3C	47	24%	28%	S	Magenta
72	83	48	53	28%	33%	S	Jaune
84	95	54	5F	33%	37%	S	Filtre correcteur 6000 K
96	107	60	6B	38%	42%	S	Filtre correcteur 3200 K
108	119	6C	77	42%	47%	S	Filtre UV
120	127	78	7F	47%	50%	S	Blanc
128	255	80	FF	50%	100%	S	Activer la fonction macro de couleurs de canal 7

Canal de contrôle 9 (7) - Rotation du prisme à 3 facettes, macros

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	0	00	00	0%	0%	S	Ouvert
1	63	01	3F	0%	25%	F	Rotation avant à vitesse diminuante
64	64	40	40	25%	25%	S	Pas de rotation
65	127	41	7F	25%	50%	F	Rotation retour à vitesse croissante
128	135	80	87	50%	53%	S	Macro 1
136	143	88	8F	53%	56%	S	Macro 2
144	151	90	97	56%	59%	S	Macro 3
152	159	98	9F	60%	62%	S	Macro 4
160	167	A0	A7	63%	65%	S	Macro 5
168	175	A8	AF	66%	69%	S	Macro 6
176	183	B0	B7	69%	72%	S	Macro 7
184	191	B8	BF	72%	75%	S	Macro 8
192	199	C0	C7	75%	78%	S	Macro 9
200	207	C8	CF	78%	81%	S	Macro 10
208	215	D0	D7	82%	84%	S	Macro 11
216	223	D8	DF	85%	87%	S	Macro 12
224	231	E0	E7	88%	91%	S	Macro 13
232	239	E8	EF	91%	94%	S	Macro 14
240	247	F0	F7	94%	97%	S	Macro 15
248	255	F8	FF	97%	100%	S	Macro 16

Canal de contrôle 10 (8) - Roue de gobos statiques, gobo shake

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	7	00	07	0%	3%	S	Ouvert
8	15	08	0F	3%	6%	S	Gobo 1
16	23	10	17	6%	9%	S	Gobo 2
24	31	18	1F	9%	12%	S	Gobo 3
32	39	20	27	13%	15%	S	Gobo 4
40	47	28	2F	16%	18%	S	Gobo 5
48	55	30	37	19%	22%	S	Gobo 6
56	63	38	3F	22%	25%	S	Gobo 7
64	71	40	47	25%	28%	S	Gobo 8
72	79	48	4F	28%	31%	S	Gobo 9
80	95	50	5F	31%	37%	F	Gobo 1 shake avec vitesse variable
96	111	60	6F	38%	44%	F	Gobo 2 shake avec vitesse variable
112	127	70	7F	44%	50%	F	Gobo 3 shake avec vitesse variable
128	143	80	8F	50%	56%	F	Gobo 4 shake avec vitesse variable
144	159	90	9F	56%	62%	F	Gobo 5 shake avec vitesse variable

160	175	A0	AF	63%	69%	F	Gobo 6 shake avec vitesse variable
176	191	B0	BF	69%	75%	F	Gobo 7 shake avec vitesse variable
192	207	C0	CF	75%	81%	F	Gobo 8 shake avec vitesse variable
208	223	D0	DF	82%	87%	F	Gobo 9 shake avec vitesse variable
224	255	E0	FF	88%	100%	F	Vitesse de la roue de gobos à vitesse croissante

Canal de contrôle 11 (9) - Roue de gobos rotatifs

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	31	00	1F	0%	12%	S	Ouvert
32	63	20	3F	13%	25%	S	Gobos rotatif 1
64	95	40	5F	25%	37%	S	Gobos rotatif 2
96	127	60	7F	38%	50%	S	Gobos rotatif 3
128	159	80	9F	50%	62%	S	Gobos rotatif 4
160	191	A0	BF	63%	75%	S	Gobos rotatif 5
192	223	C0	DF	75%	87%	S	Gobos rotatif 6
224	255	E0	FF	88%	100%	F	Roue de gobos rotatifs avec rotation permanente à vitesse croissante

Canal de contrôle 12 (10) - Indexer les gobos rotatifs, rotation

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	127	00	7F	0%	50%	S	Indexer les gobos
128	191	80	BF	50%	75%	F	Rotation en avant des gobos à vitesse diminuante
192	192	C0	C0	75%	75%	S	Pas de rotation
193	255	C1	FF	76%	100%	F	Rotation en retour des gobos à vitesse croissante

Canal de contrôle 13 (11) - Iris

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	0	00	00	0%	0%	S	Ouvert
1	179	01	B3	0%	70%	F	Diamètre maximale à minimale
180	191	B4	BF	71%	75%	F	Fermé
192	223	C0	DF	75%	87%	F	Effet de pulse fermeture à vitesse croissante
224	255	E0	FF	88%	100%	F	Effet de pulse ouverure à vitesse diminuante

Canal de contrôle 14 (12) - Foyer & Zoom

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	85	00	55	0%	33%	F	Zoom 1 & Ajustement graduel de proche à loin
86	170	56	AA	34%	67%	F	Zoom 2 & Ajustement graduel de proche à loin
171	255	AB	FF	67%	100%	F	Zoom 3 & Ajustement graduel de proche à loin

Canal de contrôle 15 (13) - Shutter, Strobe

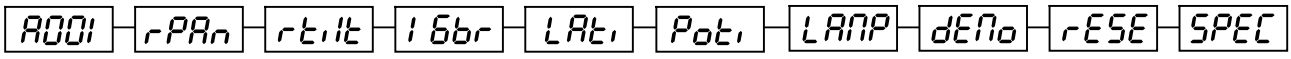
Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	31	00	1F	0%	12%	S	Shutter fermé
32	63	20	3F	13%	25%	S	Pas de fonction (Shutter ouvert)
64	95	40	5F	25%	37%	F	Effet stroboscopique à vitesse croissante (max. 10 flash par seconde)
96	127	60	7F	38%	50%	S	Pas de fonction (Shutter ouvert)
128	159	80	9F	50%	62%	F	Effet pulse en sequences
160	191	A0	BF	63%	75%	S	Pas de fonction (Shutter ouvert)
192	223	C0	DF	75%	87%	F	Effet stroboscopique par hasard à vitesse croissante
224	255	E0	FF	88%	100%	S	Pas de fonction (Shutter ouvert)

Canal de contrôle 16 (14) - Inténsité dimmeur

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Caractéristique
0	255	00	FF	0%	100%	F	Ajustement continue de l'inténsité du dimmeur de 0 à 100 %

Control Board

L'unité de contrôle se trouve à la tête du DJ-HEAD 575 SPOT et offre plusieurs caractéristiques, par exemple pour ajuster l'addresse DMX, indiquer les heures de maniement du projecteur ou de la lampe, allumer ou éteindre la lampe, commencer les séquence de demonstration, faire un reset ou utiliser des fonctions spéciales pour contrôle manuel ou l'entretien.
Pressez la touche Mode pour acceder au menu principal. Pressez les touches Up/Down jusqu'à ce que l'affichage indique "A001" avec l'adresse codée. Pressez les touches Up/Down et l'affichage indique: **A001, rPAn, rTilt, 16br, Lati, Poti, LAMP, dEMo, rESE, SPEC**. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler. Les différentes fonctions sont:



Fonctions principales

A001 - DMX 512 Codage de l'adresse initiale:

Le caractère ´**A**´ clignote. Pressez les touches Up/Down pour sélectioner l'adresse désirée (001 - 497). Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler.

rPAn - Pan reverse:

Cette fonction permet d'invertir le mouvement PAN. Pressez les touches Up/Down pour sélectioner **"ON"** pour activer cette fonction ou **"OFF"** pour éteindre cette fonction. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler.

rtiLt - Tilt reverse:

Cette fonction permet d'invertir le mouvement TILT. Pressez les touches Up/Down pour sélectioner **"ON"** pour activer cette fonction ou **"OFF"** pour éteindre cette fonction. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler.

16br - Résolution de mouvement:

Avec cette fonction, vous pouvez ajuster la résolution du mouvement 8 ou 16 bit. Pressez les touches Up/Down pour sélectioner **"ON"** (16 bit) ou **"OFF"** (8 bit). Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler.

Attention:

Quand vous ajustez la résolution 16 bit, le projecteur occupe 16 canaux DMX. Quand vous ajustez la résolution 8 bit, le projecteur occupe seulement 14 canaux DMX. Veuillez voir le protocole DMX.

LAti - Lamp On time:

Cette fonction permet d'indiquer les heures d'allumanage de la lampe. Pressez la touche Enter ou la touche Mode pour retourner au menu principal. Pour mettre l'affichage LAti à 0 veuillez pressez les touches Up, Down et Enter.

Poti - Power On time:

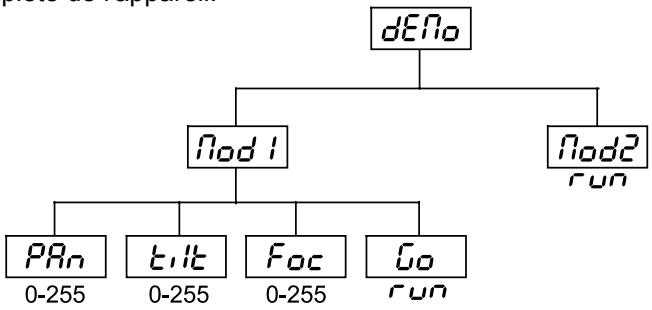
Cette fonction permet d'indiquer les heures de foncionnement du projecteur. Pressez la touche Enter ou la touche Mode pour retourner au menu principal.

LAMP - Allumer/éteindre la lampe:

Pressez les touches Up/Down pour sélectioner **"ON"** pour allumer la lampe ou **"OFF"** pour éteindre la lampe. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler.

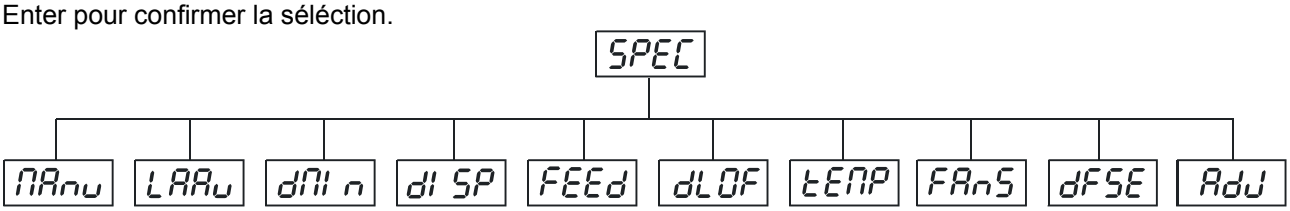
dEMo - Séquences de demonstration:

Cette fonction permet de débuter des séquences speciaux sans contrôleur externe pour demonstrer les possibilités du DJ-HEAD 575 SPOT . Pressez les touches Up/Down pour sélectioner les séquences du mode **"Mod1"** ou **"Mod2"**. Le mode **"Mod1"** est recommandé pour des projections sur la mure sans mouvement de la tête. Le mode **"Mod2"** utilise toutes les fonctions du DJ-HEAD 575 SPOT et est parfait pour une presentation complète de l'appareil.

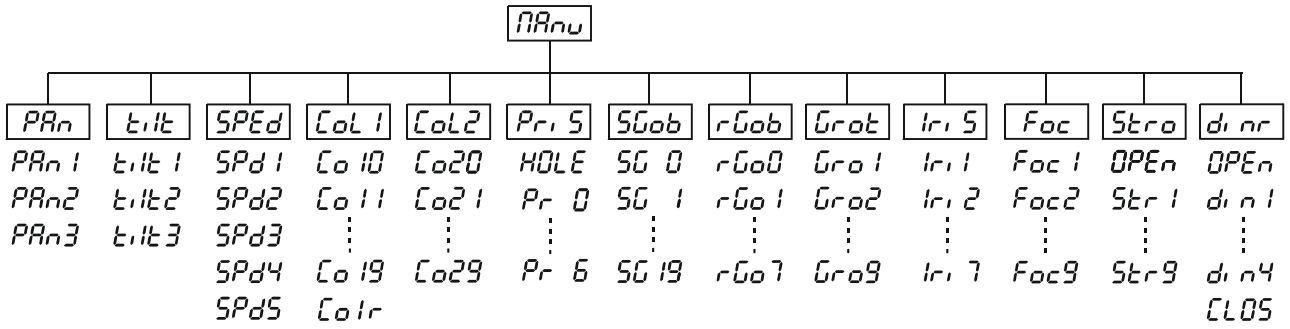


rESE - Fonction reset:
Pressez la touche Enter pour le débuter le reset. Toutes les fonctions et positions vont être ajustées à leur positions standards.

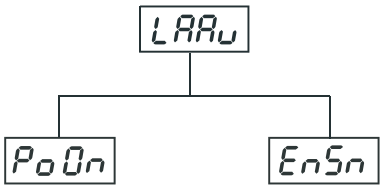
SPEC - fonctions speciales
Pressez les touches Up/Down jusqu'à ce que l'affichage indique les différents fonctions. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction.



MANU - Contrôle manuel des effets :
Cette fonction permet de contrôler les fonctions des canaux manuellement. Pressez les touches Up/Down pour sélectioner la fonction désirée. Pressez la touche Enter pour ajuster l'effet ou la touche Mode pour l'annuler.



LAMP- Allumer la lampe automatiquement
Grâce à cet menu, vous pouvez ajuster la fonction allumer la lampe et desactiver le senseur de lumière.

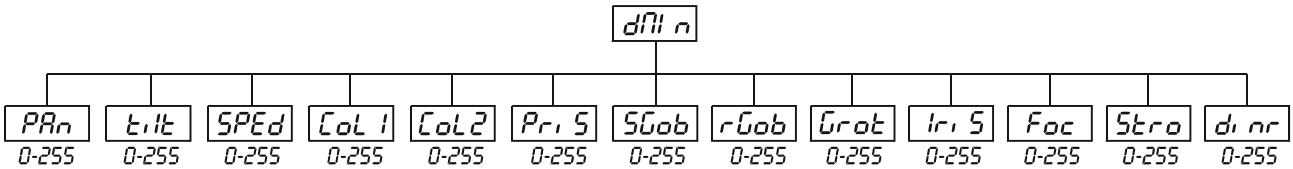


POON - Allumer la lampe automatiquement
Cette fonction permet d'allumer la lampe automatiquement àpres d'avoir mis l'appareil en service. Pressez les touches Up/Down pour sélectioner **"ON"** pour allumer la lampe automatiquement àpres d'avoir mis l'appareil en service ou **"OFF"** si vous ne voulez pas allumer la lampe automatiquement àpres d'avoir mis l'appareil en service. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler.

ENSN - Activer/déactiver le senseur de lumière
Cette fonction permet de déactiver le senseur de lumière. Pressez les touches Up/Down pour sélectioner **"ON"** pour activer le senseur de lumière ou **"OFF"** si vous voulez déactiver le senseur de lumière. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler.
Attention: L'option "OFF" est seulement prévu pour des cas cas d'urgence, par example quand le senseur de lumière défaut et vous attendez sur les pièces de réchange. Quand le senseur de lumière est déactivé, les messages d'erreur "LAEr, SnEr, HEAt" ne sont pas affiché ("HEAt" apparaît, mais seulement quand la lampe était éteinte et allumée dedans 5 minutes.) À cause de cela, l'électronique de l'appareil continuerá d'essayer d'allumer la lampe lorsque la lampe soit défecteuse ou il n'y aurait pas de lampe! Veuillez réspecter que cet action pourraît détruire des élements électroniques.

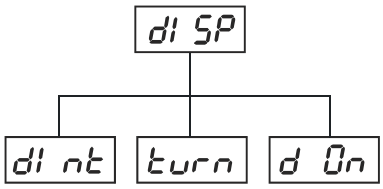
dMX n - valeurs DMX :

Possibilité de voir tous les valeurs DMX comme reçues du contrôleur. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner le canal désiré. Pressez la touche Enter pour voir les valeurs DMX ou la touche Mode pour l'annuler.



diSP - ajuster l'affichage:

Cette fonction permet d'ajuster les valeurs de l'affichage:



d Int - Intensité de l'affichage:

Cette fonction permet d'ajuster l'intensité de l'affichage entre 20 % et 100 %. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner l'intensité de l'affichage. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler.

turn - Inversion de l'affichage

Cette fonction permet de tourner l'affichage par 180°. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"Affichage normale"** ou **"Affichage 180°"**. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler.

d On- Blackout automatique de l'affichage

Cette fonction permet de maintenir l'affichage ou de la éteindre après 2 minutes sans fonction sur l'unité de contrôle. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"ON"** pour maintenir l'affichage ou **"OFF"** pour le éteindre automatiquement. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler.

FEEd - PAN/TILT-Feedback:

Cette fonction permet de retourner le Moving Head à la position correcte, quand cette position a été changeé externement, p. ex. grâce à un choc. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"ON"** pour retourner à la position correcte ou **"OFF"** (sans fonction Feedback). Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler.

Notez: Quand la fonction Feedback a été éteindue, la position PAN/TILT à été changée grâce aux forces extérieures et la fonction Feedback à été reactivée, il est possible que l'appareil ne fonctionne pas synchronement aux valeurs DMX. Dans ce cas, veuillez executer un Reset pour synchroniser l'appareil autre fois.

d Int - Intensité de l'affichage :

Cette fonction permet d'ajuster l'intensité de l'affichage entre 20 et 100. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner l'intensité de l'affichage. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler.

dLOF - Éteindre la lampe via DMX:

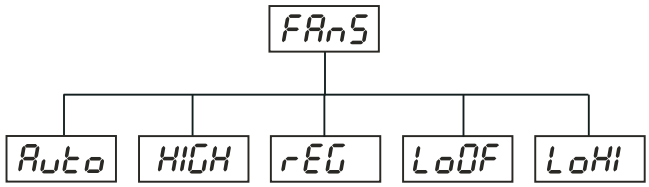
Cette fonction permet d'éteindre la lampe via DMX. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"ON"** pour éteindre la lampe via DMX ou **"OFF"** si vous ne voulez pas éteindre la lampe via DMX. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler.

tEMP - temperature

L'affichage indique la temperature intérieure en dégrée Celsius. Une temperature intérieure jusqu'à 80° C est normale. Assurez-vous que la température ambiante ne dépasse pas 45° C.

FAnS - contrôle de la vitesse du ventilateur

Cette fonction permet de sélectionner les 5 modes de la vitesse du ventilateur. Pressez les touches Up/Down pour sélectionner **"Auto, High, reG, Lo.HI, Lo.OF"**. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler.



Auto - ajustment automatique de la vitesse du ventilateur sans contrôle DMX
Ce mode est identique avec "reG", mais la vitesse initiale du ventilateur ne peut pas être contrôlée par DMX.

HI GH - vitesse du ventilateur maximale
Le projecteur commute le ventilateur à la vitesse maximale.

rEG - ajustment automatique de la vitesse du ventilateur
Quand la température intérieure dépasse un certain niveau, la vitesse du ventilateur augmente automatiquement pour contrôler la température intérieure. Cette procédure peut être répetée jusqu'à 7 fois.

LoOF - vitesse du ventilateur bas/maximale/éteindre la lampe
La vitesse du ventilateur reste bas jusqu'à la temperature intérieure surpasse le maximum. Après, le projecteur éteind la lampe automatiquement.

LoHI - vitesse du ventilateur bas/maximale
La vitesse du ventilateur reste bas jusqu'à la temperature intérieure a augmentée au maximum. Après, le projecteur commute le ventilateur à la vitesse maximale.

Veuillez réspecter: En mode "HIGH" et "Auto", la vitesse initiale du ventilateur ne peut pas être contrôlée par DMX.

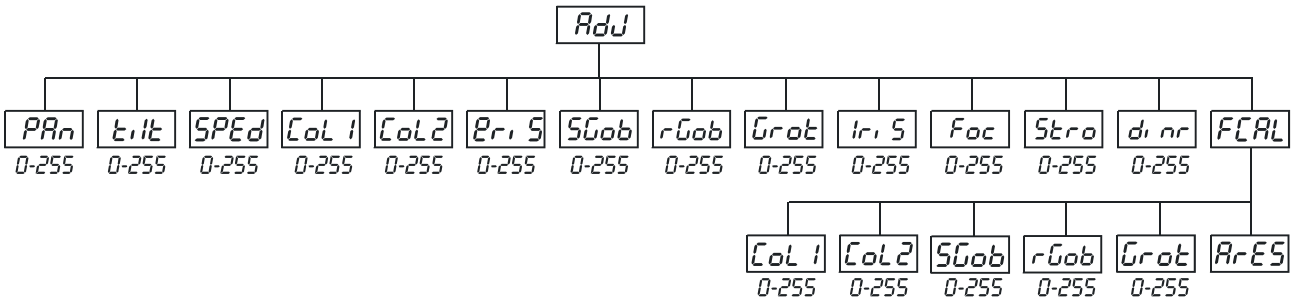
dFSE - Valeurs prédéterminées

Cette fonction permets de remettre à zéro toutes les données individuelles du projecteur sur la valeur prédéterminée à l'usine. Appuyez sur la touche Enter pour remettre les valeurs à zéro. Sur l'affichage **"rSt"** apparaît. Svp prenez les valeurs prédéterminées individuelles du tableau en bas.

Fonction	Affichage	Valeur prédéterminée
PAN-reverse	rPAn	On OFF
TILT-reverse	rtiLt	On OFF
Resolution	16br	On OFF
Éteindre la lampe automatiquement	PoOn	On OFF
Activer/déactiver le senseur de lumière	EnSn	On OFF
Éteindre l'affichage automatiquement	d On	On OFF
Intensité de l'affichage	d Int	20 40 60 80 100
Inversion de l'affichage	turn	turn usuq
Fonction Feedback	FEEd	On OFF
Éteindre la lampe/DMX	dLOF	On OFF
Contrôle du ventilateur	FAnS	Auto HIGH rEG LoOF LoHI

AdJ - Calibration des roues de couleurs, gobos et effets :

Cette fonction permet de ce que calibrer les positions correctes des roues de couleurs, gobos et effets. Pressez les touches Up/Down jusqu'à ce que l'affichage indique les différents fonctions: **"PAn, Tilt, SPEd, Colo, EFEC, Prot, rGOB, Grot, Foc, Stro, dimr, FCAL"**. Ces fonctions permet de ajuster l'appareil au positions desirées (0-255) avant de commencer la fonction calibration. Après avoir ajusté les positions, utilisez la dernière fonction ´**FCAL**´ (Fixture calibration).



1. Calibration via l'unité de contrôle

Pressez la touche Enter et l'affichage indique les fonctions: **"PAn, Tilt, SPEd, Col1, Col2, PriS, SGob, rGob, Grot, IriS, Foc, Stro, dimr, FCAL"** pour une calibration fine. Pressez la touche Enter pour selecter la fonction désirée. Pressez les touches Up/Down pour ajuster les valeurs de 0 à 255. Pressez la touche Enter pour confirmer la séléction ou la touche Mode pour l'annuler. Cette procedure peut être répitée pour chaque paramêtre de calibration. Après avoir ajusté les positions, utilisez la fonction ´**ArES**´ pour mémoriser la calibration dans l'EEPROM et pour faire un reset. Après avoir fini le reset, l'affichage indique ´**FCAL**´. Pressez la touche Enter pour répeter la calibration ou la touche Mode pour retourner au menu ´**AdJ**´.

2. Calibration via contrôleur DMX

Pressez la touche Enter et l'affichage indique les fonctions: **"Col1, Col2, PriS, SGob, rGob, Grot "** pour une calibration fine. Pressez la touche Enter pour selecter la fonction désirée.
Vous pouvez maintenant calibrer les roues de couleurs, gobos et effets via votre contrôleur.

Protocôle de calibration DMX:

DMX Channel	1	2	3	4	5	6	7	8
Function	COL.1	COL.2	SGOB	RGOB	GROT	-	COLOURS 1	COLOURS 2
	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	-	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL
	SMOOTH MICROSTEP MOVEMENT							

DMX Channel	9	10	11	12	13	14	15	16
Function	PRISM	STATIC GOBOS	ROTATING GOBOS	GOBO ROTATION	IRIS	FOCUS	STROBE	DIMMER
	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL

Après avoir ajusté les positions, utilisez la fonction ´**ArES**´ pour mémoriser la calibration dans l'EEPROM et pour faire un reset.

Avis d'erreur et d'information

Quand vous mettre l'appareil en service, il fait un Reset. Quand l'affichage indique un avis d'erreur, il y a un erreur sur un ou plusieures canaux. L'avis d'erreur signifique le canal réspectif.
Quand l'affichage indique p.ex. "C2Er", ça signifique un erreur sur la roue de couleurs 2. Quand il y a autres erreurs sur canaux différents, les avis d'erreur clignote 5 fois dans l'affichage, après l'appareil fait un Reset. Quand les avis d'erreur apparaîent 3 fois, l'appareil detecte quand il y a plus de 3 erreurs. Quand il y a 3 erreurs ou plus, l'appareil ne foncionne pas sans erreurs, quand il y a moins de 3 erreurs, seulement les canaux avec erreur ne fonctionne sans erreurs.

L'avis d'erreur respectif est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnetiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur pas à pas est defectueux (ou le circuit réspectif sur la platine principale). Le feature du canal respectif n'est pas à la position correcte.

Les avis d'erreur différents sont:

HEAt
Cet avis est indiqué quand vous essayez d'allumer la lampe avant les 5 minutes après avoir mis l'appareil hors tension (la lampe est trop chaude). Cet avis apparait quand la lampe ne peut pas être allumée en 20 secondes. Le DJ-HEAD 575 SPOT mémoriserá cet information et allumera la lampe automatiquement après les 5 minutes.
Attention: Veuillez réspecter que cette fonction ne fonctionne pas si le senseur de lumière est deactivé (fonction "EnSn").

LAEr
S'il n'est pas possible d'allumer la lampe 7 fois sans succès, l'affichage indiquera ´**LA.Er**´. Cet avis indique que la lampe peut être défectueuse, qu' il n' y a pas de lampe ou que la température intérieure est trop haute (p. ex. quand la température ambiante dépasse 45° C) ou que le starter ou ballast est défectueux.
Veuillez remplacer la lampe ou contrôlez la température ambiante ou contactez votre revendeur si la situation n'est pas cause par la lampe.
Attention: Veuillez réspecter que cette fonction ne fonctionne pas si le senseur de lumière est deactivé (fonction "EnSn").

nbEr
Cet avis est indiqué quand la communication entre platine principale et l'unité de contrôle est troublée.

C 1Er
Erreur à la roue de couleurs 1. Cet avis est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnetiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur pas à pas est defectueux (ou le circuit réspectif sur la platine principale). La roue de couleurs n'est pas à la position correcte.

C2Er
Erreur à la roue de couleurs 2. Cet avis est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnetiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur pas à pas est defectueux (ou le circuit réspectif sur la platine principale). La roue de couleurs n'est pas à la position correcte.

rGEr
Erreur à la roue de gobos rotatifs. Cet avis est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnetiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur pas à pas est defectueux (ou le circuit réspectif sur la platine principale). La roue de gobos rotatifs n'est pas à la position correcte.

IGEr
Erreur d'index sur le gobo rotatif. Cet avis est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnetiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur pas à pas est defectueux (ou le circuit réspectif sur la platine principale). La gobo rotatif n'est pas à la position correcte.

SGEr
Erreur à la roue de gobos statiques. Cet avis est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnetiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur pas à pas est defectueux (ou le circuit réspectif sur la platine principale). La roue de gobos n'est pas à la position correcte.

PrEr
Erreur à la roue du prisme. Cet avis est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnetiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur pas à pas est defectueux (ou le circuit réspectif sur la platine principale). La roue du prisme n'est pas à la position correcte.

FtEr
Cet avis indique que que la température intérieure était trop haute (p. ex. quand la température ambiante

dépasse 45° C) et que le relais intérieur a coupé la lampe. Cet avis apparait jusqu' à ce que la température redescende à un niveau acceptable. Après l'affichage indique HEAt (la lampe est trop chaude).

SnEr
Cet avis indique que la diode photoelectique est défectueuse. Veuillez contactez votre revendeur.
Attention: Veuillez réspecter que cette fonction ne fonctionne pas si le senseur de lumière est deactivé (fonction "EnSn").

PoEr
Cet avis indique que l'appareil a été débranché brièvement.

PAEr
Erreur au mouvement PAN des bras rotatifs. Cet avis est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnetiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur pas à pas est defectueux (ou le circuit réspectif sur la platine principale). Les bras rotatifs ne sont pas à la position correcte.

ti Er
Erreur au mouvement TILT de la tête. Cet avis est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnetiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur pas à pas est defectueux (ou le circuit réspectif sur la platine principale). La tête n'est pas à la position correcte.

FrEr
Cet avis indique qu'il n' y a pas la tesion standard de 50 ou 60 Hz.

NETTOYAGE ET MAINTENANCE

L'entrepreneur doit assurer à ce que les installations concernant la sécurité technique et la sécurité des machines soient examinés au moins tous les quatre ans par un expert au cadre de l'épreuve de réception.

L'entrepreneur doit assurer à ce que les installations concernant la sécurité technique et la sécurité des machines soient examinés au moins une fois par an par une personne compétente.

Entre autres, il faut respecter particulièrement les points suivants:
1) Tous les vis avec lesquelles l'appareils ou des parties de l'appareil sont montés, doivent être fixément serrées et ne doivent pas être corrodées.
2) Au boîtier, aux fixations et au lieu de montage (plafond, fixations pour une installation sur un niveau moins élevé, Traverse) aucune déformation doit être visible.
3) Des parties mouvantes mécaniques comme des axes, des oeillets et similaires, ne doivent pas avoir aucune trace d'usure (par ex. usure par frottement ou dommages) et ne doivent pas tourner de manière déséquilibrée.
4) Les lignes de raccord électriques ne doivent pas avoir aucun endommagement, viellissement de matériel (par ex. des lignes poreux) ou des dépôts. D'autres régulations adaptées au lieu d'utilisation respectif et à l'utilisation, seront respectées par l'installateur compétent et des défauts de sécurité seront éliminés.

DANGER DE MORT!
Toujours débrancher avant de proceder à l'entretien!

L'appareil doit être nettoyé régulièrement de contaminations comme de la poussière etc. Pour le nettoyage, utilisez un torchon non pelucheux humide. Ne pas utiliser un aucun cas de l'alcool ou des détergents pour le nettoyage.

ATTENTION!
La lentille endommagée doit être remplacée pour que la qualité du rayon ne soit pas amoindrie par les fissures ou rayures éventuelles!

La lentille d'objectif doit être nettoyée toutes les semaines, car des résidus de liquide de brouillard se déposent rapidement. Nettoyer le ventilateur tous les mois.

Ne jamais mettre l'appareil sous tension avant que le boîtier ne soit refermé.

Les gobos peuvent être nettoyés à l'aide d'une brosse douce. Nettoyer l'intérieur du projecteur au moins une fois par an avec un aspirateur ou une lame d'air. Les verres colorés dichroîques, la roue de gobos et les lentilles doivent être nettoyés une fois par mois.

Pour que les paliers des gobos rotatifs fonctionnent bien, ils doivent être huilés tous les six mois. Utiliser pour cela une seringue à aiguille fine. La quantité de l'huile ne doit pas être démésurée pour éviter que l'huile n'écoule pas durant la rotation.

L'intérieur de l'appareil ne contient pas de partys nécéssitant un entretien sauf la lampe et le fusible. L'entretien et les réparations doivent être effectuées par un technicien compétent!

Veuillez faire attention aux instructions sous "Installer/Remplacer la lampe".

Remplacer le fusible

Une ampoule défectueuse peut entraîner un fusible "grillé". Toujours remplacer un fusible par un autre de modèle identique.

Avant le remplacement du fusible débrancher l'appareil.

Procédure:

Pas 1: Dévissez le porte-fusible (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) au dos de l'appareil avec un tournevis et le retirer du boîtier.
Pas 2: Retirez le fusible défectueux du porte-fusible.
Pas 3: Installez le nouveau fusible au porte-fusible.
Pas 4: Remettez le porte-fusible dans le boîtier et vissez-le.

Si des pièces de rechange sont nécéssaires, toujours utiliser des pièces d'origine.

Quand le câble secteur de cet appareil est endommagé, il doit être remplacé par un câble secteur spécial disponible chez votre revendeur.

Pour tout renseignement complémentaire, votre revendeur se tient à votre entière disposition.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation:	230 V AC, 50 Hz ~
Puissance de rendement:	1000 W
Canaux de contrôle DMX:	16
Connexion DMX-512:	XLR 3-pôles
Fréquence des flash:	10 Hz
Nombre de couleurs:	
Roue de couleurs 1:	9 dichroïques + ouverts
Roue de couleurs 2:	6 dichroïques, 2 filtres correctives, filtre UV + ouverts 64 mélanges de couleurs possibles
Nombre de gobos:	
Roue de gobos 1:	9 gobos en métal statiques + ouverts
Roue de gobos 2:	2 gobos en métal rotatifs, 4 gobos dichroïques rotatifs + ouverts
Diamètre extérieur des gobos:	27 mm
Diamètre d'image des gobos:	23 mm
Longueur de la surface de base (avec poignées):	500 mm
Largeur:	475 mm
Hauteur (tête horizontale):	560 mm
Poids (net):	35,5 kg
Maximale température ambiante T_a:	45° C
Maximale température du boîtier (à l'équilibre) T_B:	70° C
Distance minimum au surface enflammables:	0,5 m
Distance minimum au object illuminé:	0,5 m
Fusible:	T 8 A, 250 V
Accessoires:	
GE CSR575/2 SE 95V/575W GX-9,5 1000h	N° d'art. 89107000
PHILIPS MSR575/2 95V/575W GX-9.5 1000h	N° d'art. 89107015
SYLVANIA BA575/2 SE NHR 95V/575W GX-9,5	N° d'art. 89107020
OSRAM HSR 575/72 95V/575W GX-9.5 1000h	N° d'art. 89107210
FUTURELIGHT CP-240 contrôleur	N° d'art. 51834265
FUTURELIGHT CP-256/64 contrôleur 16bit	N° d'art. 51834288
FUTURELIGHT CP-512/64 contrôleur 16bit	N° d'art. 51834295
Wizard-512 USB DMX-Software + Interface	N° d'art. 51860102
Wizard-1024 USB DMX-Software + Interface	N° d'art. 51860110
FUTURELIGHT DES-3 Fiche termination 3pôle	N° d'art. 51834001

Attention! Les donnés imprimée dans ce mode d'emploi sont susceptibles d'être modifiées sans préavis. 26.04.2006 ©

Español

MANUAL DEL USUARIO

Futurelight®

DJ-HEAD 575 SPOT
Pro-Head-Spot

¡PRECAUCIÓN!
¡Evite el contacto de este aparato con la lluvia y la humedad!
¡Desconectar de la corriente antes de abrir la caja!

POR SU PROPIA SEGURIDAD, POR FAVOR LEA ESTE MANUAL DEL USUARIO DETENIDAMENTE ANTES DE LA CONEXIÓN INICIAL!

Toda persona implicada en la instalación, manejo y mantenimiento de este aparato tiene que
-estar cualificada
-seguir las instrucciones de este manual
-tratar el manual como parte del producto
-mantener el manual durante la vida del producto
-pasar el manual a cada sucesivo poseedor o usuario del producto
-descargar la última versión del manual del Internet

INTRODUCCIÓN

Gracias por haber elegido un FUTURELIGHT DJ-HEAD 575 SPOT. Verá que ha adquirido un aparato potente y versátil.

Desembale su DJ-HEAD 575 SPOT.

Inlcluido en la entraga

1	Aparato	
1	Manual del usuario	
1	Cable MC-50, 5m, negro, XLR m/f, simetr.	3022050N
2	Soporte de fijación	

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD

¡PRECAUCIÓN!

¡Tenga cuidado cuando opere con este aparato. Con un voltaje peligroso puede sufrir una peligrosa descarga eléctrica al tocar los cables!

Este aparato ha salido de nuestro establecimiento en absolutas perfectas condiciones. Para mantener esta condición y asegurar un manejo seguro, es absolutamente necesario para el usuario seguir las instrucciones de seguridad y notas de advertencia escritas en este manual del usuario.

Importante:
Los daños causados por no hacer caso de las instrucciones de este manual del usuario no están sujetos a garantía. El proveedor no aceptará responsabilidad por ningún defecto o problema resultante.

Si el aparato ha estado expuesto a grandes cambios de temperatura (p.e. tras el transporte), no lo enchufe inmediatamente. La condensación de agua producida podría dañar su aparato. Deje el aparato desconectado hasta que llegue a la temperatura ambiente.

Antes de la puesta en marcha inicial, por favor asegúrese de que no hay daños causados durante el transporte. Si el aparato u el cable están estropeado, consulte a su proveedor y no use el aparato.

Este aparato pertenece a la clase de protección I. El aparato sólo debe ser conectado con un enchufe de la clase I con voltaje y frecuencia indéntico como indicado en el aparato. Un voltaje u enchufe inapropiado puede destruir el aparato o causar un golpe electríco mortal.

Siempre conectar la clavija de alimentación al final. La clavija debe ser insertado sin fuerza. Asegúrese de que la clavija está firmemente conectado con el enchufe.

La boquilla del cable u el conector del aparato no debe ser cargado con tracción. Siempre debe haber una longura suficiente de cable al aparato. Otra vez, el cable puede ser estropeado que puede causar un golpe eléctrico mortal.

Preste atención que el cable de alimentación no esté aplastado o pueda estar atravesado por algún tipo de superficie afilada. Compruebe el estado del aparato y del cable regularmente.

Cuando Vd. utilice prolongaciones, asegúrese de que el sección de los conectores está suficiente pare el corriente del aparato. Todas las instrucciones del cable de alimentación deben ser respectadas.

Desconecte el aparato de la red cuando no vaya a ser utilizado y antes de limpiarlo. Maneje el cable únicamente por el enchufe. No desenchufe el aparato de la red tirando del cable de alimentación. Otra vez, el cable u la clavija puede ser estropeado que puede causar un golpe electríco mortal. Si enchufes o interruptores no son accesibles, el aparato debe ser desconectado de la red.

Desconecte el aparato de la red cuando hay polvo en la clavija u el aparato. Limpie el aparato con un paño suave y húmedo. Polvo puede reducir la insulación que puede causar un golpe electríco mortal. Poluciones mas graves deben ser removidos por un especialista.

Líquido de todas formas deben nunca entrar en enchufes, conectores u algunos orificios del aparato. Cuando supone que líquido puede haber entrado en el aparato, desenchufe el aparato inmediatamente. También cuando el aparato se ha encontrado en un ambiente muy humedo. El aparato debe ser controlado por un especialista si insulaciones están reducidos a causa del líquido. Insulaciones reducidos pueden causar un golpe eléctrico mortal.

Piezas de todas formas deben nunca entrar en el aparato - especialmente piezas de metal. Cuando supone que piezas de metal pueden haber entrado en el aparato, desenchufe el aparato inmediatamente. Malfunciones o cortocircuitos pueden causar un golpe eléctrico mortal.

Durante la puesta en marcha inicial puede aparecer olor o humo. Este es un proceso normal y no significa necesariamente que el aparato sea defectuoso.

Peligro de quemadura! Nunca instalar el aparato en superficies facilmente inflamables (p.ej. tapiz de feria)!
Atención: ¡No toque la caja del aparato durante su operación (la caja se caliente)!
No haga efecto de flash con el aparato ya que ésto reduciría la vida de la lámpara.

¡PELIGRO PARA LA SALUD!
¡No mirar directamente a la fuente de luz, las personas sensibles pueden recibir un shock epiléptico (especialmente dirigido a los epilépticos)!

Manténgalo lejos del alcance de los niños y de personal no profesional.
Nunca operar el aparato sin observación.

INSTRUCCIONES DE MANEJO

Este aparato es un efecto luminoso para crear efectos de decoración. El aparato sólo es permitido para una conexión con una tensión alternativa de 230 V, 50 Hz y ha sido diseñado para ser usado en interiores.

Este aparato ha sido diseñado para usos profesionales, por ejemplo en escenas, discotecas, teatros etc.

Efectos de luz no son diseñados para un uso permanente. Considere Vd. que pausas de operación aumentan la vida de su aparato.

No agite el aparato. Evite la fuerza bruta al instalar y durante el manejo del aparato.

Nunca alzar el aparato por la cabeza del projector. Siempre coger el aparato por las asas de transporte.

Cuando buscar el sitio de instalación, por favor asegúrese de que el aparato no está expuesto a calor extremo, humedad o polvo. No debe haber cables mal instalados o no fijados correctamente. Asegúrese de que el aparato no puede ser tocado o tumbado. ¡Se pone usted en peligro y pone en peligro a otros!

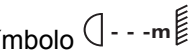
Nunca operar o almacenar el aparato en un ambiente con agua proyectada, lluvia, humedad o humo. Alta humedad puede reducir la insulación y causar un golpe eléctrico mortal. Cuando emplear máquinas de humo, el aparato debe ser instalado con una distancia mínima de 0,5 métros a la máquina de humo. La sala debe sólo estar saturado con humo que una visibilidad de 10 metros está garantizado.

La temperatura ambiente debe ser entre -5° C y +45° C. Mantenga el aparato alejado del sol directo (especialmente en el coche) y de fuentes de calor.

La humedad relativa no debe ser mas de 50 % en una temperatura ambiente de 45° C.

Este aparato sólo debe ser utilizado en una altura entre -20 y 2000 m arriba del mar.

Nunca operar el aparato en tormentas. Sobrevoltaje puede detruir el aparato. Siempre desconectar el aparato durante tormentas.

El símbolo 

incica la distancia por mínimo a objetos iluminados. La distancia entre la salida de luz y el área iluminado no debe ser menos de este valor.

Sólo instalar el aparato en superficies no inflamables. Para garantizar una bien ventilación, Vd. debe respectar un espacio de 50 cm en torno al aparato. Note por favor, que objetos sensibles a calor pueden ser transformados o dañados debido al calor emitado.

Durante el montaje del projector, el desmontaje y operaciones de mantenimiento asegúrese de que el área debajo del lugar de la instalación está bloquado.

Para una montaje por encima de la cabeza (altura de montaje >100 cm), siempre fije el aparato con un cable de anclaje apropriado por razones de seguridad. El cable de anclaje debe ser fijado en las fijaciones previstas. Nunca fijar el cable de anclaje en los asas de transporte.

Cuando ponga el aparato en marcha, por favor asegúrese de que la caja está firmemente cerrada y todos

los tornillos necesitados están atornillados.

La lámpara nunca debe ser encendida cuando el objetivo o alguna cubierta de la caja está abierta cómo al operar lámparas de descarga hay un peligro de explosión y una radiación ultravioleta enorme que puede causar quemaduras.

La máxima temperatura ambiente T_a = 45° C nunca debe ser excedido.

Maneje el aparato sólo después de familiarizarse con sus funciones. No permita el manejo a personas que no conocen el aparato lo suficientemente bien. La mayoría de los daños son causados por manejo inadecuado de inexpertos.

Si el aparato debe ser transportado, utilize el embalaje original para evitar daños de transporte.

¡Por favor tenga en cuenta que por razones de seguridad las modificaciones no autorizadas del aparato están prohibidas!

El código de barras de serie no debe ser quitado del aparato, en caso de que esto ocurra la garantía ya no es válida.

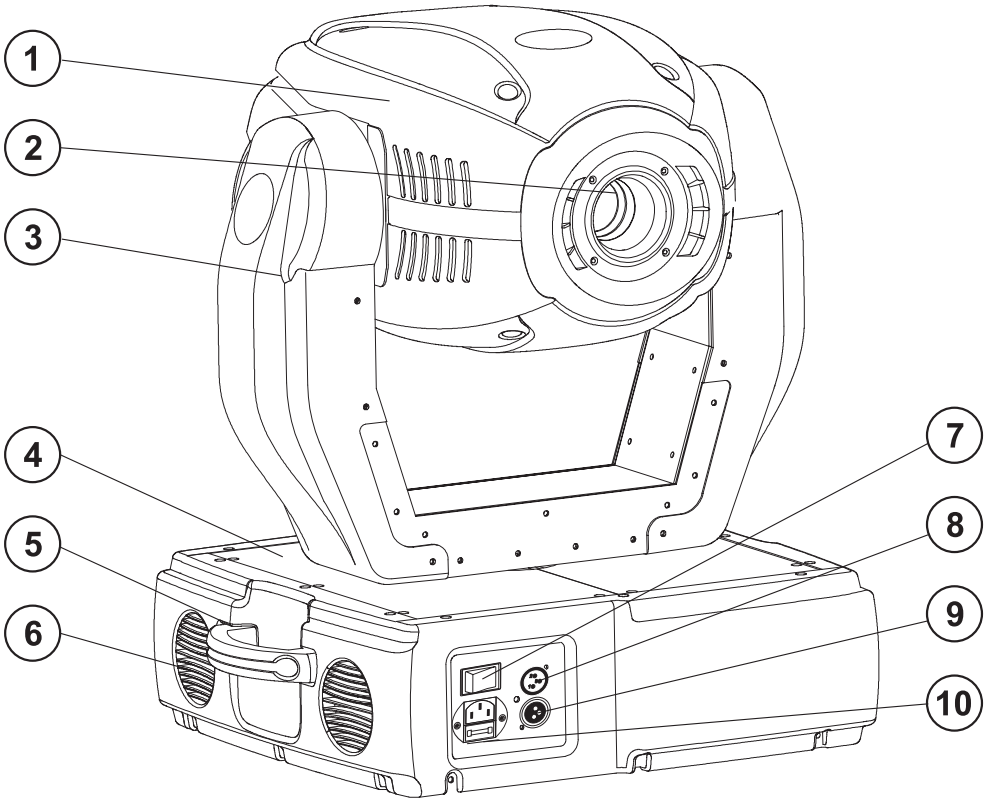
Cuando el aparato será utilizado de un modo diferente como describido en este manual, ésto puede causar daños en el producto y la garantía expira. Además todos usos diferentes pueden causar peligros como p. ej. cortocircuito, quema, descarga eléctrica, explosión de la lámpara, caída, etc.

DESCRIPCIÓN DEL APARATO

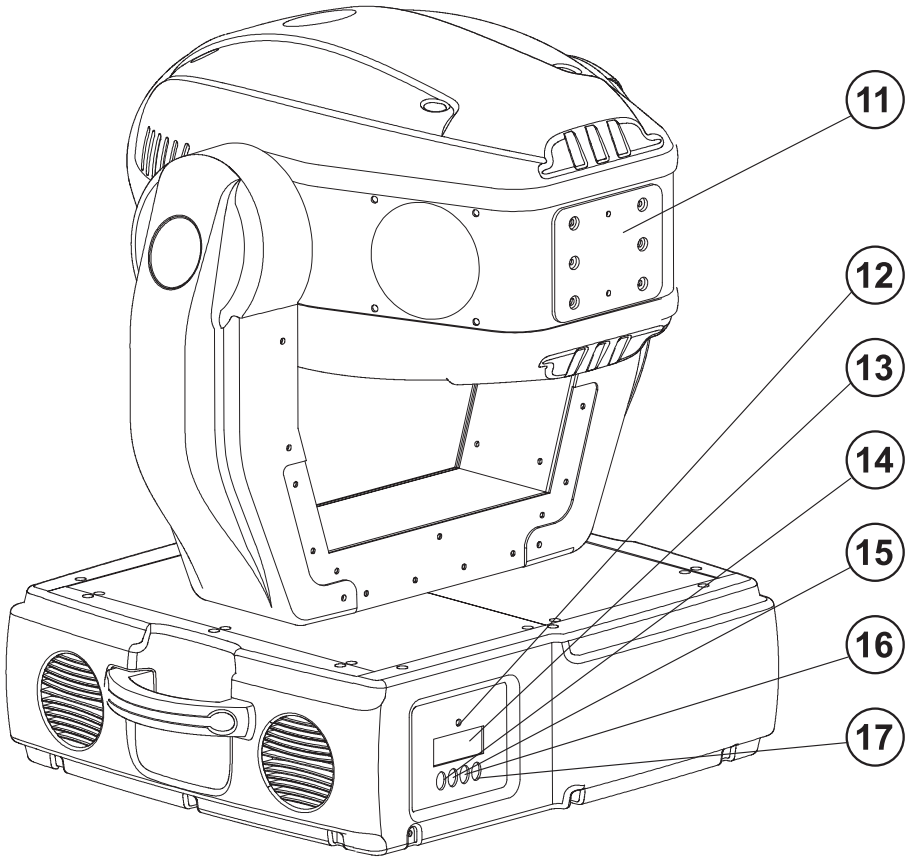
Features

DJ Moving Head potente
• Sistema de colores: 2 ruedas de colores
• Rueda de colores 1 con 9 filtros de color dicróico más blanco
• Rueda de colores 2 con 6 filtros de color dicróico más blanco además filtros de corrección 3200 K y 6000 K y filtro UV
• Mediante los dos filtros de corrección es posible de crear hasta 64 colores y semicolores
• Efecto arco iris (Rainbow) en ambas direcciones
• Rueda de gobos 1 con 9 gobos estáticos y abierto
• Con función "gobo shake" para los gobos estáticos
• Rueda de gobos 2 giratorios con 2 gobos metálicos, 4 gobos dicróicos multicolores más abierto
• Los gobos giratorios pueden ser intercambiados
• Mediante la combinación de los gobos dicróicos y la rueda de color o los gobos dicróicos multicolores es posible crea incluso más combinaciones de colores
• Prisma giratorio de 3 facetas con alta velocidad
• Foco motorizado y controlable por distancia
• Unidad de shutter/dimmer para dimmer suave y efecto flash con velocidad ajustable (1-10 flashes/seg.)
• Encendido de la lámpara controlable a distancia
• Función macro para la combinación de rueda de gobos giratorios y rueda de prisma giratoria
• Función blackout durante movimiento de la cabeza o selección de gobo/color/prisma
• Velocidad Pan/Tilt controlable a distancia para una programación fácil
• Reset controlable a distancia
• Reducción del ruido mediante el ajuste de la potencia del ventilador
• 16 canales DMX - resolución de 16 para los movimientos del espejo
• 14 canales DMX - resolución de 8 para los movimientos del espejo
• Movimiento Pan dentro de 530°
• Movimiento Tilt dentro de 280°
• Mulit-Step zoom motorizado con tres ajustes diferentes (15°, 18° y 22°)
• Iris reglable
• Unidad de control con pantalla para el ajuste digital de la dirección de comienzo
• Para una lámpara MSR 575/2 o MSR 575
• Control DMX mediante cualquier controlador DMX standard

Descripción de las partes



(1) Cabeza del proyector
(2) Lente
(3) Suspensión
(4) Base
(5) Asa de transporte
(6) Ventilador
(7) Interruptor de alimentación
(8) Entrada DMX
(9) Salida DMX
(10) Alimentación/ Portafusible



(11) Sistema de lámpara
(12) LED de control
(13) Pantalla
(14) Tecla Mode
(15) Tecla Enter
(16) Tecla Down
(17) Tecla Up

INSTALACIÓN

Instalar/Reemplazar la lámpara

¡PELIGRO DE MUERTE!
¡Instale la lámpara únicamente con el aparato desenchufado!
¡Desenchufe-lo de la corriente!

Para la instalación, Vd. necesita una lámpara MSR 575/2 o MSR 575.

La lámpara debe ser cambiada únicamente con la indumentaria de protección adecuada (gafas de protección, guantes de protección, casco con visera y delantal de cuero).

¡PRECAUCION!
¡La lámpara debe ser reemplazada cuando esté deteriorada o deformada debido al calor!

No se debe exceder la vida de la lámpara dada por el fabricante. Por esta razón debe de hacer anotaciones del tiempo de operación de la lámpara o comprobar regularmente el contador de las horas de operación y sustituir la lámpara a tiempo.

Mantener la lámpara cambiada en un contenedor protector y deshacerse de ella adecuadamente.

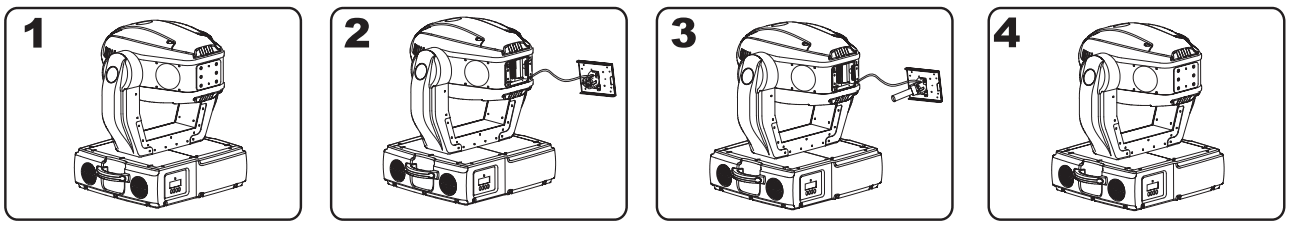
Al operar las lámparas de este tipo llegan a temperaturas de hasta 600° C.

Antes de reemplazar la lámpara, desenchufe-lo de la corriente y deje que la lámpara se enfrie (aprox. 10 minutos).

¡Durante la instalación no toque las bombillas de cristal con las manos sin protección! ¡Por favor siga las indicaciones del fabricante de las lámparas!

No instalar una lámpara con más vatios. Una lámpara de estas características genera temperaturas para las que este aparato no ha sido diseñado. Los daños causados por no hacer caso a esta norma no están sujetos a garantía.

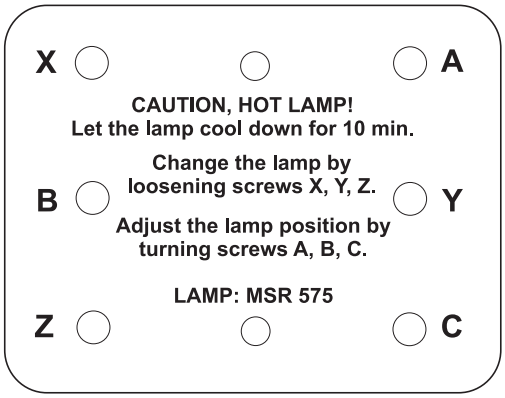
Procedimiento:



Paso 1: Desatornille los tornillos de fijación X, Y, Z del sistema de lámpara y quitelo.
Paso 2: Cuando quire reemplazar una lámpara defectuosa, primero quite la lámpara defectuosa del casquillo.
Paso 3: Coloque la lámpara en el sistema de portalámparas.
Paso 4: Vuelva a colocar el sistema de lámpara y atornille los tornillos de fijación.
Paso 5: Ajuste la lámpara como descrito bajo Ajuste de la lámpara.

¡No maneje este aparato con la caja abierta!

Ajuste de la lámpara



El sistema de portalámparas está ajustado en la fábrica. Como las lámparas de los fabricantes diferentes son diferentes, puede ser necesario de reajustar la posición del sistema de portalámparas.
Enciende la lámpara, abre el shutter, coloque la intensidad del dimmer a 100 % y direccione el rayo en una superficie plana (pared). Centre el "Hot Spot" (la parte más brilliante del rayo) en tornear los 3 tornillos **"A, B, C"**. Sólo tornee un tornillo cada vez para mover el Hot Spot en la proyección. Si no puede encontrar un Hot Spot, ajuste la lámpara hasta que la luz esté distribuida igualmente
Cuando el Hot Spot parece demasiado brilliante, puede disminuir su intensidad en mover la lámpara mas cerca al reflector. Tornee los tornillos **"A, B, C"** por ¼ revolución en dirección de las agujas del reloj hasta que la luz esté distribuida igualmente.
Cuando la luz parece que ser bas brilliante en el margen del rayo, la lámpara está demasiado cerca del reflector. En este caso, mueve la lámpara mas leja del reflector en tornear los tornillos **"A, B, C"** por ¼ revolución en dirección contraria de las agujas del reloj hasta que la luz esté distribuida igualmente y el rayo parece suficientemente brilliante.

Insertar/reemplazar gobos

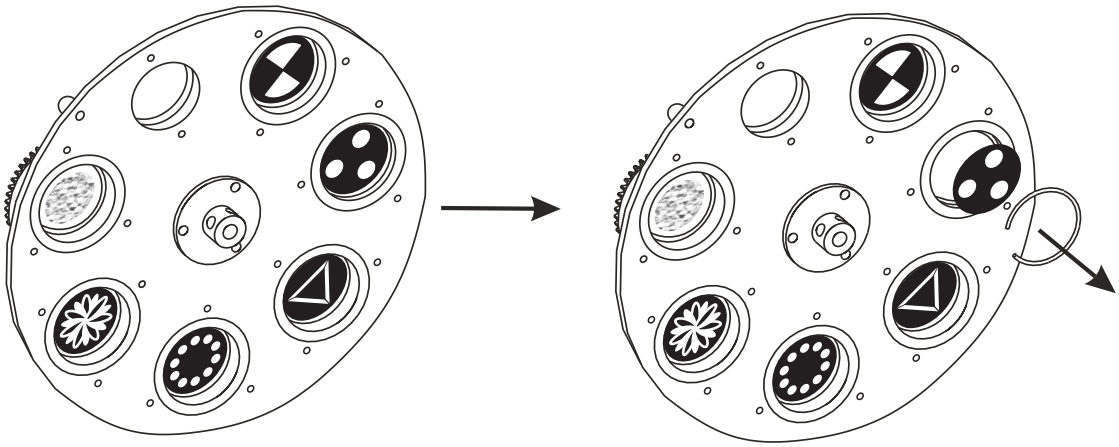
DANGER HIGH VOLTAGE

¡Peligro de muerte!
¡Inserte los gobos únicamente con el aparato desenchufado!
¡Desenchufe-lo de la corriente!

Cuando quire otros gobos como los gobos standards, o si tiene que reemplazar algun gobo, siga las instrucciones debajo:

¡PRECAUCION!
Nunca desatornillar los tornillos de los gobos giratorios,
porque Vd. abre los rodamientos de bolas!

Quite el anillo opresor con un útil apropriado. Quite el gobo y inserte el nuevo gobo. Inserte el anillo opresor en el gobo.



Note por favor!
Sistema Slot in de gobo para cambio los gobos sim utensilio.
porque Vd. abre los rodamientos de bolas!

Montaje del proyector

¡PELIGRO DE MUERTE!

Cuando instalar el aparato, Vd. debe considerar las instrucciones de EN 60598-2-17 y de las normas nacionales respectivas. ¡La instalación sólo debe ser efectuada por un distribuidor autorisado!

La suspensión del proyector debe ser fabricado de una manera que puede llevar 10 vezes la carga por una hora sin sufrir deformaciones dañosas permanentes.

La instalación siempre debe ser efectuada con una segunda suspensión independiente, por ejemplo una red de anclaje apropriada. Esta segunda suspensión debe ser fabricado y fijado de una manera que no parte de la instalación puede cairse en el caso de defecto de la suspensión principal.

Durante el montaje del projector, el desmontaje y operaciones de mantenimiento la presencia en áreas de movimiento, en puentes de iluminación, debajo de puestos de trabajo altos y otros áreas de peligro es permitida.

El empresario debe asegurar que instalaciones de seguridad y de máquinas son inspeccionados por un perito antes de la primera puesta en marcha y antes de otra puesta en marcha después de cambios graves.

El empresario debe asegurar que instalaciones de seguridad y de máquinas son inspeccionados por un perito en la extension de una inspección inicial cada cuatro años por lo menos.

El empresario debe asegurar que instalaciones de seguridad y de máquinas son inspeccionados por un baquiano una vez por año.

Procedimiento:
El proyector debe ser instalado fuera de áreas dónde personas pueden entretenerse.

IMPORTANTE! UNA MONTAJE POR ENCIMA DE LA CABEZA REQUIERA MUCHA EXPERIENCIA. Ésto incluye (pero no es limitadoa) calculaciones de la capacidad de carga, material de instalación usado y inspecciones regulares del material usado y del proyector. Nunca trate de instalar el proyector su mismo si no tiene estas qualificaciones pero llame un instalador profesional. Instalaciones inadecuadas pueden causar daños de hombres y/o de propiedad.

El proyector debe ser instalado fuera de dónde personas pueden llegarlo con sus manos.

Cuando quiere abajar el proyector del techo o portadores altos, siempre debe utilisar sistemas de trussing. El proyector nunca debe ser instalado pendiendo libremente en el espacio.

Atención: ¡En caso de caída, proyectores pueden causar daños cuantiosos! ¡Cuando tiene dudas en la seguridad de una forma de instalación, NO instale el proyector!

Asegúrese antes de la montaje, que el área de montaje puede llevar una carga de punto de un mínimo de 10 veces del peso del proyector.

¡PELIGRO DE INCENDIO!

Al instalar el aparato asegúrese de que no hay ningún material altamente inflamable (artículos de decoración, etc.) a una distancia mínima de 0,5 m.

¡PRECAUCION!
Sólo monte el projector mediante dos ágrafes adecuadas. Por favor dirijase a las explicaciones en la parte inferior de la base.
Asegúrese de que el aparato esté fijado seguramente.
Asegúrese de que la fijación esté stable.

El aparato puede ser colocado directamente en el suelo o puede ser instalado en cualquier posición en el trussing sin alterar sus características operativas.

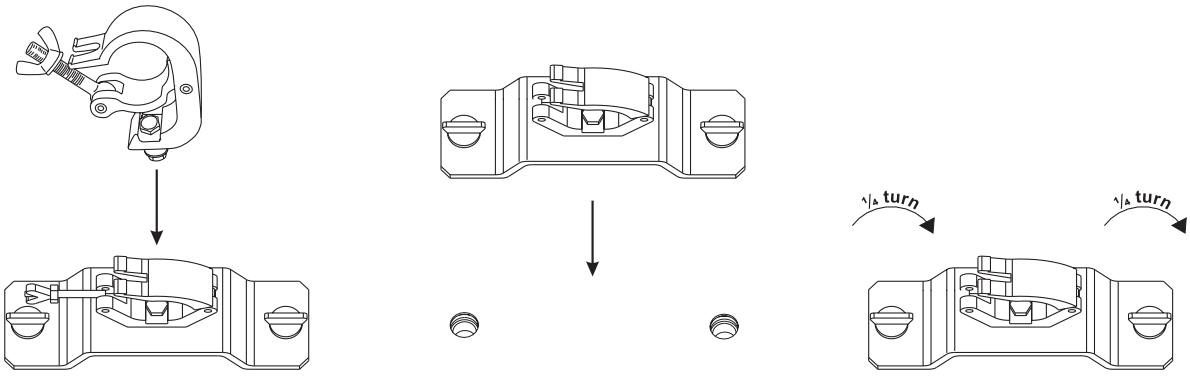
La base del proyector puede ser instalada en 2 modos diferentes.

Para una montaje por encima de la cabeza (altura de montaje >100 cm), siempre segure el proyector con un cable de anclaje, que puede llevar 12 veces más del peso del aparato. Sólo debe utilisar un cable de anclaje con eslabón de conexión roscado. Insere el cable de anclaje en el orificio en la base y en el trussing u un lugar de fijación seguro. Insere el final en el eslabón de conexión roscado y fije el tornillo de fijación.

La distancia máxima de caida es 20 cm.

Un cable de anclaje ya utilizado u estropeado nunca debe ser utilizado otra vez.

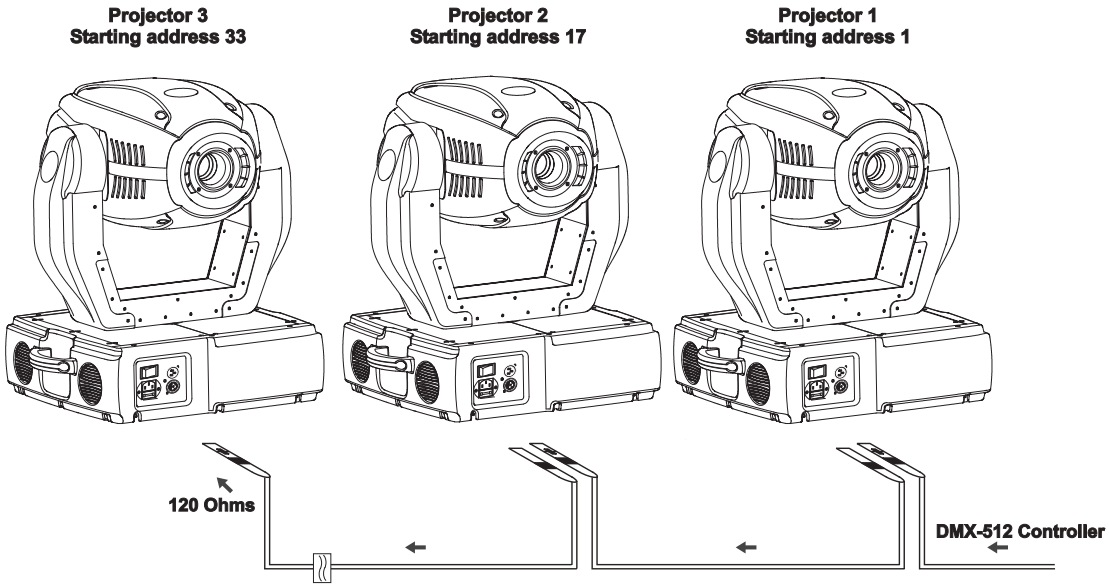
¡PELIGRO DE MUERTE!
¡Antes de la primera puesta en marcha, la instalación debe ser inspeccionada por un perito!



Atornille el agrafe con un tornillo M12 con los soportes de fijación.
Insere los sujetadores Quick-Lock del soporte de fijación en los orificios de la parte inferior del aparato.
Fijar los sujetadores Quick-Lock. Instale el segundo soporte de fijación.

Insere el cable de anclaje en el orificio en la base y en el trussing u un lugar de fijación seguro. Insere el final en la carabina y fije el tornillo de seguridad.

Conexión al controlador DMX / conexión proyector - proyector



Asegúrese de que los conductores del cable de datos no hagan contacto entre si. Los aparatos no van a funcionar o no van a funcionar correctamente.

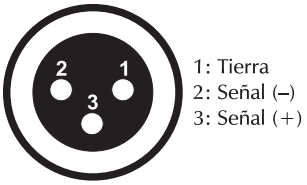
**Note por favor que la dirección de comienzo es independiente del controlador usado.
Por favor, lee el manual del usuario del controlador usado.
Sólo es válido cuando la lámpara está apagado mediante DMX.**

La conexión entre controlador y proyector y entre proyector y proyector se tiene que efectuar con un cable de dos polos con blindaje. La conexión se efectua mediante clavijas y conectores XLR tripolares.

La ocupación de la conexión XLR es:

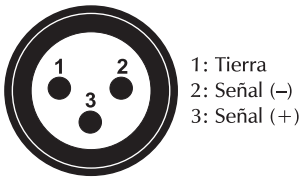
Salida DMX

Casquillo XLR incorporado:



Entrada DMX

Clavija XLR incorporada:



Cuando Vd. utilice los controladores con la ocupación descrita, puede conectar la salida DMX del controlador directamente con la entrada DMX del primer aparato de la cadena DMX. Cuando Vd. quiere conectar controladores DMX con otros salidas DMX, se tiene que utilizar cables de adaptación.

Instalación de una cadena DMX:
Conecte la salida DMX del primero aparato de la cadena con la entrada DMX del próximo aparato. Siempre conecte una salida con una entrada del próximo aparato hasta que todos los aparatos están conectados.

Atención: En el ultimo proyector, la conexión DMX tiene que ser terminada con un resistor de terminación. Solde un resistor de 120 ohmios en una clavija XLR entre la señal (-) y la señal (+) y enchufe-la en la salida DMX del ulterior aparato.

Alimentación

Conectar el aparato a la red mediante el cable de alimentación incluído.

La ocupación de los cables de conexión es:

Cable	Pin	Internacional
Marrón	Fase	L
Azul	Neutro	N
Amarillo/Verde	Tierra	⏚

La tierra debe ser conectada.

Cuando Vd. quire instalar el aparato directamente a la red local, Vd. debe instalar un interruptor de la red con una apertura de 3 mm por mínimo en cada polo.

Sólo conectar el aparato a una instalación eléctrica conforme a las regulaciones IEC. Esta instalación debe ser equipada con un disyuntor de corriente residual (RCD) con un máximo corriente residual de 30 mA.

Efectos de luz no deben ser conectados a dimming-packs.

OPERACIÓN

Tras la conexión del aparato a la red, el DJ-HEAD 575 SPOT comienza a funcionar. Durante el Reset, los motores se ajustan y el aparato está listo para ser usado después.

Operación Stand Alone

En el modo Stand Alone, Vd. puede utilizar el DJ-HEAD 575 SPOT sin controlador.
Desconecte el DJ-HEAD 575 SPOT del controlador y llama el programa integrado:

Para editar el programa integrado sigue las instrucciones bajo Control Board.

Control por DMX

Vd. puede controlar los proyectores individuales mediante su controlador DMX. Cada canal DMX tiene otra ocupación con caracteristicas diferentes. Vd. puede ver los canales individuales y sus características bajo Protócolo DMX.

Direccionamiento del proyector

Vd. puede ajustar la dirección de comienzo mediante la unidad de control. La dirección de comienzo es el primer canal en lo cual el proyector reaccionará a señales del controlador.
Por ejemplo, si Vd. ajuste la dirección de comienzo a 17, el proyector ocupa los canales 17 hasta 32.
Por favor, asegúrese de que los canales de control no se entrelazan, para que el DJ-HEAD 575 SPOT funcione correctamente y independientemente de otros aparatos de la cadena DMX.
Los proyectores con la misma dirección de comienzo funcionarán sincronizadamente.

Procedimiento:
1. Conecte el DJ-HEAD 575 SPOT y espere hasta que el aparato haya terminado la reinicialización ("Setup") (**"rSt"** parpadea en la pantalla).
2. Pulse la tecla Mode para entrar en el menú principal. Vd. puede moverse en el menú mediante las teclas Up/Down hasta que la pantalla muestre **"A001"**. Confirme la selección con la tecla Enter y la letra **"A"** comienza a parpadear.
3. Pulse las teclas Up/Down para seleccionar la dirección de comienzo deseada. Pulse la tecla
4. Enter para confirmar o la tecla Mode para cancelar.

Control:
Después de ajustar la dirección de comienzo, Vd. puede controlar el DJ-HEAD 575 SPOT mediante su controlador DMX.

Note:
El aparato indica los modos de datos DMX-512 y de la lámpara mediante la pantalla:

Conecte el aparato. El aparato controla si recibe datos DMX-512 o no. Si recibe datos, la pantalla muestra **"A001"** con la dirección de comienzo ajustada. Si no recibe datos, la pantalla parpadea.
El aviso aparece
-si no cable XLR (cable de señal del controlador) habia sido puesto en la entrada DMX del aparato.
-si el controlador está desconectado o defecuoso.
-el cable o la clavija esta defectuoso o el cable de señal no está conectado correctamente.

Atención: En el ulterior proyector, la cadena DMX tiene que ser terminada con un resistor de terminación para que los aparatos funcionen correctamente.

Protócolo DMX resolución 16 Bit (resolución 8 Bit)

Canal de control 1 (1) - Movimiento horizontal (Pan) (dentro de un ángulo de 530°)

Establezca los ajustes para mover la cabeza horizontalmente (PAN).
Los movimientos graduales de la cabeza mediante el ajuste lento de los valores DMX (0-255; 128 = centro).
Vd. puede parar la cabeza en cada posición.

Canal de control 2 (2) - Movimiento vertical (Tilt) (dentro de un ángulo de 280°)

Establezca los ajustes para mover la cabeza verticalmente (TILT).
Los movimientos graduales de la cabeza mediante el ajuste lento de los valores DMX (0-255; 128 = centro).
Vd. puede parar la cabeza en cada posición.

Canal de control 3 - Movimiento Pan con resolución 16 Bit

Canal de control 4 - Movimiento Tilt con resolución 16 Bit

Canal de control 5 (3) - Velocidad del movimiento Pan/Tilt

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Característica
0	0	00	00	0%	0%	S	Velocidad máxima (Modo de Tracking)
1	249	01	F9	0%	98%	F	Velocidad decreciente (Modo de Vector)
250	252	FA	FC	98%	99%	S	Velocidad máxima (Modo de Tracking), Blackout con cambio del color o del gobo
253	255	FD	FF	99%	100%	S	Velocidad máxima (Modo de Tracking), Blackout con movimiento Pan/Tilt y cambio del color/gobo

Canal de control 6 (4) - Lámpara, reset, ventilador

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Característica
0	127	00	7F	0%	50%	F	Ventilador en velocidad decreciente
128	139	80	8B	50%	55%	S	Encender la lámpara, reset, abierto
140	229	8C	E5	55%	90%	S	No función
230	239	E6	EF	90%	94%	S	La lámpara está apagada después de 3 segondos
240	255	F0	FF	94%	100%	S	No función

Canal de control 7 (5) - Rueda de colores 1

Cambio linear de los colores mediante el ajuste de los valores DMX.
Puede parar la rueda de colores en cualquier posición que desee. También puede para entre dos colores y crear rayos de dos colores.
Entre los valores DMX 128 y 190 y entre 194 y 255, la rueda de colores está girando continuamente - el efecto arco iris (Rainbow) està creado.

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Característica
0	12	00	0C	0%	5%	S	Abierto/blanco
13	25	0D	19	5%	10%	S	Azul claro
26	37	1A	25	10%	15%	S	Rojo
38	50	26	32	15%	20%	S	Azul
51	63	33	3F	20%	25%	S	Verde claro
64	76	40	4C	25%	30%	S	Amarillo
77	89	4D	59	30%	35%	S	Magenta
90	101	5A	65	35%	40%	S	Cyan
102	114	66	72	40%	45%	S	Verde
115	127	73	7F	45%	50%	S	Naranja
128	190	80	BE	50%	75%	F	Efecto arco iris hacia adelante con velocidad decreciente
191	193	BF	C1	75%	76%	S	No rotación
194	255	C2	FF	76%	100%	F	Efecto arco iris hacia atrás con velocidad creciente
0	255	00	FF	0%	100%	S	Función macro de colores (canal 8 entre 128-255) - 64 colores diferentes: blanco, pink, magenta, rojo, naranja, amarillo, verde, cyan, azul, UV

Canal de control 8 (6) - Rueda de colores 2

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Característica
0	11	00	0B	0%	4%	S	Blanco
12	23	0C	17	5%	9%	S	Rojo oscuro
24	35	18	23	9%	14%	S	Azul oscuro
36	47	24	2F	14%	18%	S	Pink
48	59	30	3B	19%	23%	S	Cyan
60	71	3C	47	24%	28%	S	Magenta
72	83	48	53	28%	33%	S	Amarillo
84	95	54	5F	33%	37%	S	Filtro correctivo 6000 K
96	107	60	6B	38%	42%	S	Filtro correctivo 3200 K
108	119	6C	77	42%	47%	S	Filtro UV
120	127	78	7F	47%	50%	S	Blanco
128	255	80	FF	50%	100%	S	Activar la función macro del canal 7

Canal de control 9 (7) - Prisma giratorio de 3 facetas, macros

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Característica
0	0	00	00	0%	0%	S	Abierto
1	63	01	3F	0%	25%	F	Rotación hacia adelante con velocidad decreciente
64	64	40	40	25%	25%	S	No rotación
65	127	41	7F	25%	50%	F	Rotación hacia atrás con velocidad creciente
128	135	80	87	50%	53%	S	Macro 1
136	143	88	8F	53%	56%	S	Macro 2
144	151	90	97	56%	59%	S	Macro 3
152	159	98	9F	60%	62%	S	Macro 4
160	167	A0	A7	63%	65%	S	Macro 5
168	175	A8	AF	66%	69%	S	Macro 6
176	183	B0	B7	69%	72%	S	Macro 7
184	191	B8	BF	72%	75%	S	Macro 8
192	199	C0	C7	75%	78%	S	Macro 9
200	207	C8	CF	78%	81%	S	Macro 10
208	215	D0	D7	82%	84%	S	Macro 11
216	223	D8	DF	85%	87%	S	Macro 12
224	231	E0	E7	88%	91%	S	Macro 13
232	239	E8	EF	91%	94%	S	Macro 14
240	247	F0	F7	94%	97%	S	Macro 15
248	255	F8	FF	97%	100%	S	Macro 16

Canal de control 10 (8) - Rueda de gobos estáticos, gobo shake

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Característica
0	7	00	07	0%	3%	S	Abierto
8	15	08	0F	3%	6%	S	Gobo 1
16	23	10	17	6%	9%	S	Gobo 2
24	31	18	1F	9%	12%	S	Gobo 3
32	39	20	27	13%	15%	S	Gobo 4
40	47	28	2F	16%	18%	S	Gobo 5
48	55	30	37	19%	22%	S	Gobo 6
56	63	38	3F	22%	25%	S	Gobo 7
64	71	40	47	25%	28%	S	Gobo 8
72	79	48	4F	28%	31%	S	Gobo 9
80	95	50	5F	31%	37%	F	Gobo 1 shake con velocidad variable
96	111	60	6F	38%	44%	F	Gobo 2 shake con velocidad variable
112	127	70	7F	44%	50%	F	Gobo 3 shake con velocidad variable
128	143	80	8F	50%	56%	F	Gobo 4 shake con velocidad variable
144	159	90	9F	56%	62%	F	Gobo 5 shake con velocidad variable

160	175	A0	AF	63%	69%	F	Gobo 6 shake con velocidad variable
176	191	B0	BF	69%	75%	F	Gobo 7 shake con velocidad variable
192	207	C0	CF	75%	81%	F	Gobo 8 shake con velocidad variable
208	223	D0	DF	82%	87%	F	Gobo 9 shake con velocidad variable
224	255	E0	FF	88%	100%	F	Rotación de los gobos con velocidad creciente

Canal de control 11 (9) - Rueda de gobos giratorios

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Característica
0	31	00	1F	0%	12%	S	Abierto
32	63	20	3F	13%	25%	S	Gobo giratorio1
64	95	40	5F	25%	37%	S	Gobo giratorio2
96	127	60	7F	38%	50%	S	Gobo giratorio3
128	159	80	9F	50%	62%	S	Gobo giratorio4
160	191	A0	BF	63%	75%	S	Gobo giratorio5
192	223	C0	DF	75%	87%	S	Gobo giratorio6
224	255	E0	FF	88%	100%	F	Rueda de gobos girando con rotación permanente con velocidad creciente

Canal de control 12 (10) - Indicación de gobos giratorios, rotación de gobos

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Característica
0	127	00	7F	0%	50%	S	Indicación de los gobos giratorios
128	191	80	BF	50%	75%	F	Rotación de los gobos hacia adelante con velocidad decreciente
192	192	C0	C0	75%	75%	S	No rotación
193	255	C1	FF	76%	100%	F	Rotación de los gobos hacia atrás con velocidad creciente

Canal de control 13 (11) - Iris

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Característica
0	0	00	00	0%	0%	S	Abierto
1	179	01	B3	0%	70%	F	Diámetro máximo hasta mínimo
180	191	B4	BF	71%	75%	F	Cerrado
192	223	C0	DF	75%	87%	F	Efecto puls abriendo con velocidad creciente
224	255	E0	FF	88%	100%	F	Efecto puls cerrando con velocidad decreciente

Canal de control 14 (12) - Foco & Zoom

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Característica
0	85	00	55	0%	33%	F	Zoom 1 & Ajuste gradual de cerca hasta lejos
86	170	56	AA	34%	67%	F	Zoom 2 & Ajuste gradual de cerca hasta lejos
171	255	AB	FF	67%	100%	F	Zoom 3 & Ajuste gradual de cerca hasta lejos

Canal de control 15 (13) - Shutter, Strobe

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Característica
0	31	00	1F	0%	12%	S	Shutter cerrado
32	63	20	3F	13%	25%	S	No función (Shutter abierto)
64	95	40	5F	25%	37%	F	Efecto flash con velocidad creciente (10 flashes/segondo como máximo)
96	127	60	7F	38%	50%	S	No función (Shutter abierto)
128	159	80	9F	50%	62%	F	Efecto de impulso en secuencias
160	191	A0	BF	63%	75%	S	No función (Shutter abierto)
192	223	C0	DF	75%	87%	F	Efecto flash mediante función aleatoria con velocidad creciente
224	255	E0	FF	88%	100%	S	No función (Shutter abierto)

Canal de control 16 (14) - Intensidad del dimmer

Decimal		Hexad.		Percentage		S/F	Característica
0	255	00	FF	0%	100%	F	Ajuste gradual de la intensidad del dimmer desde 0 hasta 100 %

Control Board

La unidad de control se encuentra en la cabeza y ofrece varias posibilidades. Por ejemplo, Vd. puede ajustar la dirección de comienzo, leer las horas de servicio del aparato y de la lámpara, encender y apagar la lámpara, comenzar el programa de demonstración o un Reset. Además, Vd. puede llamar funciones especiales para control manuel y servicio.
Pulse la tecla Mode para entrar en el menú principal. Vd. puede moverse en el menú mediante las teclas Up/Down.
En la pantalla aparece: **A001, rPAn, rTilt, 16br, Lati, Poti, LAMP, dEMo, rESE, SPEC**
Confirme la selección deseada con la tecla Enter. Las funciones son descritas en la parte siguiente.

Funciones principales

A001 - Ajustar la dirección de comienzo DMX-512:

La letra **"A"** parpadea. Pulse las teclas Up/Down para ajustar la dirección de comienzo (001-512) deseada. Pulse la tecla Enter para confirmar o la tecla Mode para cancelar.

rPAn - Inversion del movimiento Pan:

Con esta función, Vd. puede invertir el movimiento Pan. Pulse las teclas Up/Down para ajustar **"ON"** u **"OFF"**. Pulse la tecla Enter para confirmar o la tecla Mode para cancelar.

rtiLt - Inversion del movimientoTilt:

Con esta función, Vd. puede invertir el movimiento Tilt. Pulse las teclas Up/Down para ajustar **"ON"** u **"OFF"**. Pulse la tecla Enter para confirmar o la tecla Mode para cancelar.

16br - Resolución del movimiento:

Con esta función, Vd. puede conmutar la resolución del movimiento de la cabeza de 8 a 16 bits. Pulse las teclas Up/Down para ajustar **"ON"** (16 bits) u **"OFF"** (8 bits). Pulse la tecla Enter para confirmar o la tecla Mode para cancelar.

Atención:
Cuando Vd. conmute el proyector a 16 bits, el aparato ocupará 16 canales DMX. Cuando el proyector está ajustado a 8 bits, sólo ocupará 14 canales DMX. Por favor, informese de los canales DMX bajo "Protocolo DMX".

LAti - Horas de servicio de la lámpara:

Con esta función, Vd. puede comprobar las horas de servicio de la lámpara. Pulse la tecla Enter o la tecla Mode para regresar al ménu principal. Para reajustar las horas de servicio de la lámpara a 0, mantener presionados a la vez las teclas Up/Down y la tecla Enter.

Poti - Contador de la horas de servicio:

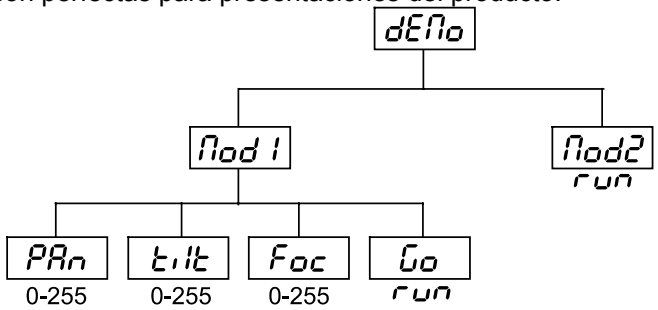
Con esta función, Vd. puede comprobar las horas de servicio del proyector. Pulse la tecla Enter o la tecla Mode para regresar al ménu principal.

LAMP - Encender la lámpara:

Con esta función, Vd. puede encender y apagar la lámpara. Pulse las teclas Up/Down para ajustar **"ON"** (lámpara encendida) u **"OFF"** (lámpara apagada). Pulse la tecla Enter para confirmar o la tecla Mode para cancelar.

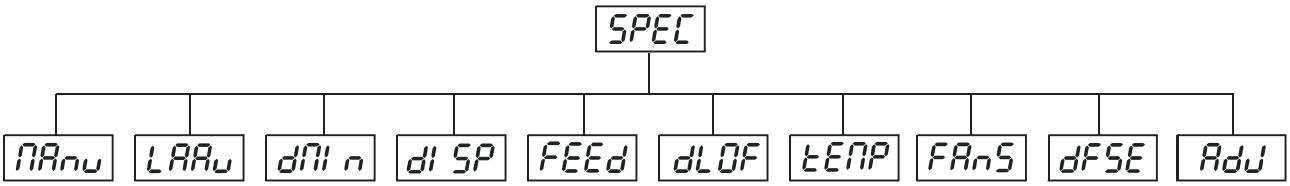
dEMo - Programa de demonstración:

Con esta función, Vd. puede iniciar el programa de demonstración. De esta manera, Vd. puede presentar algunas de la posibilidades del DJ-HEAD 575 SPOT sin controlador exterior. Pulse las teclas Up/Down para seleccionar las secuencias "Mod1" o "Mod2". La secuencias bajo "Mod1" son ideales para proyecciones en la pared, el techo o el suelo sin movimiento de la cabeza. Las secuencias bajo "Mod2" muestran todas las funciones del proyector y son perfectas para presentaciones del producto.

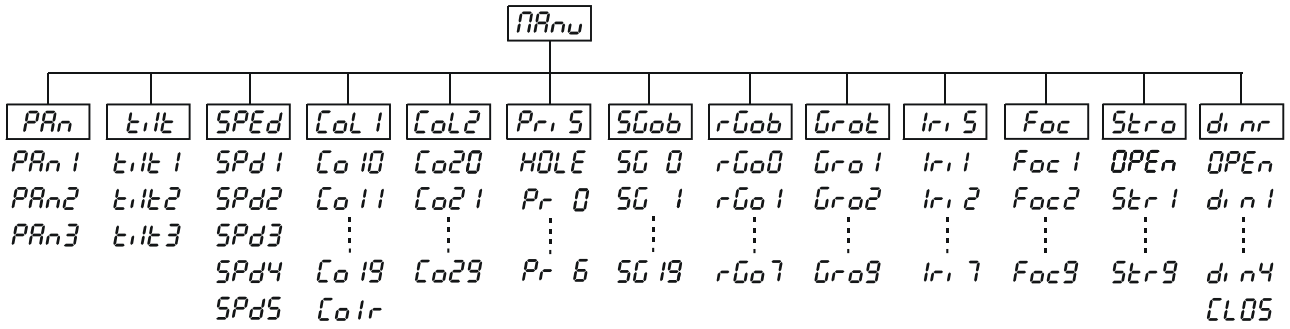


rESE - Ejecutar un Reset:
Pulse la tecla Enter para ejecutar un Reset. De esta manera, los motores son equilibrados en un reajuste.

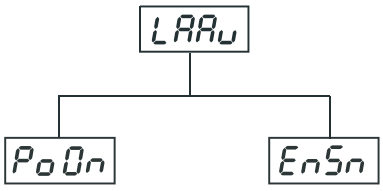
SPEC - Funciones especiales
Vd. puede moverse en el menú mediante las teclas Up/Down y seleccionar la función deseada mediante la tecla Enter.



MANU - Control manual:
Con esta función, Vd. puede controlar el proyector manualmente. Pulse las teclas Up/Down para seleccionar la función deseada. Pulse la tecla Enter para confirmar o la tecla Mode para cancelar.



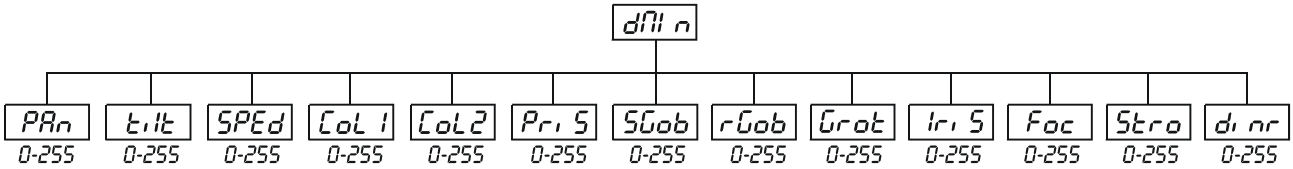
LAMP- Encender la lámpara automaticamente
Mediante este menu, Vd. puede ajustar la función encender la lámpara y activar/desactivar el sensor de luz.



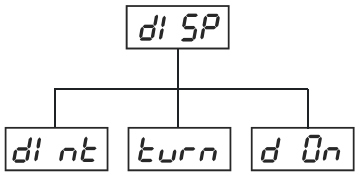
POON - Encender la lámpara automaticamente
Con esta función, Vd. puede programar el aparato de esta manera que la lámpara está encendido des que Vd. apaga el aparato. Si Vd. quire que la lámpara está encendido automaticament, pulse las las teclas Up/Down para seleccionar **"ON"** u **"OFF"** para que la lámpara esté apagado. Pulse la tecla Enter para confirmar o la tecla Mode para cancelar.

ENSN - activar/desactivar el sensor de luz
Con esta función, Vd. puede desactivar el sonsor de luz. Si Vd. quire desactivar el sonsor de luz, pulse las las teclas Up/Down para seleccionar **"ON"** u **"OFF"** para desactivar el sonsor de luz. Pulse la tecla Enter para confirmar o la tecla Mode para cancelar.
¡Atención: La opción "OFF" es sólo prevista para casos de necesidad, por ejemplo cuando el sensor de luz está roto y Vd. está esperando en las piezas de recambio. Cuando el sensor de luz está desactivado, los avisos de error "LAEr, SnEr, HEAt" no aparecen en la pantalla ("HEAt" aparece cuando la lámpara está desapagado e encendido dentro de cinco minutos). Por eso, la electrónica del aparato continuara encender la lámpara, tambiíen cuando la lámpara está roto o no hay ningún lámpara dentro del aparato. Por favor, note que este proceso también puede estropear elementos electrónicos.

dMX n - valores DMX:
Con esta función, Vd. puede comprobar el valor DMX actual de cada canal. Pulse las teclas Up/Down para seleccionar el canal deseado. Pulse la tecla Enter para comprobar el valor o la tecla Mode para cancelar.



diSP - Ajustar la pantalla:
Con esta función, Vd. puede ajustar los modos diferentes de la pantalla:



d Int - Iluminación de la pantalla
Con esta función, Vd. puede ajustar la intensidad de la iluminación de la pantalla entre 20 % y 100 %. Pulse las teclas Up/Down para ajustar la intensidad deseada. Pulse la tecla Enter para confirmar o la tecla Mode para cancelar.

turn - Inversión de la pantalla
Con esta función, Vd. puede invertir la pantalla por 180°. Pulse las teclas Up/Down para seleccionar **"Pantalla normal"** o **"Pantalla invertida por 180°"**. Pulse la tecla Enter para confirmar o la tecla Mode para cancelar.

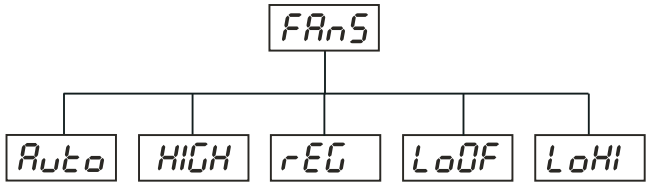
d On- Apagar la pantalla automaticamente
Con esta función, Vd. puede ajustar que el aparato apagará la pantalla automaticamente después de 2 minutos sin presión en alguna tecla. Pulse las teclas Up/Down para seleccionar **"ON"** u **"OFF"**. Pulse la tecla Enter para confirmar o la tecla Mode para cancelar.

FEEd - PAN/TILT-Feedback:
Con esta función, Vd. puede regresar el Moving Head en la posición correcta después de está posición ha sido cambiada externamente, p. ej. por un golpe etc. Pulse las teclas Up/Down para seleccionar **"ON"** (regresar en la posición correcta) u **"OFF"** (sin función Feedback). Pulse la tecla Enter para confirmar o la tecla Mode para cancelar.
Atención: Cuando la función Feedback ha sido apagada, la posición PAN/TILT ha sido cambiado por fuerzas externas y la función Feedback ha sido reactivada pued ser que el aparato no trabaja sincrónicamente con los valores DMX. En este caso ejecute un Reset para sincronizar el aparato.

dLOF - Apagar la lámpara mediante DMX:
Con esta función, Vd. puede apagar la lámpara mediante DMX. Pulse las teclas Up/Down para seleccionar **"ON"** (apagar la lámpara mediante DMX) u **"OFF"** (no apagar la lámpara mediante DMX). Pulse la tecla Enter para confirmar o la tecla Mode para cancelar.

tEMP - Temperatura
Con esta función, Vd. puede comprobar la temperatura interna del proyector en degrados Celsius. La temperatura de trabajo
normal debe ser bajo de 80° C. 80° C o mas ya están críticos y provocan el apagamiento del proyector. Por favor, atende a que la temperatura ambiente no debe ser mas de 45° C para asegurar un enfriamiento suficiente.

FAnS - Ajuste de la velocidad del ventilador
Con esta función, Vd. puede ajustar la velocidad del ventilador mediante cinco modos diferentes. Pulse las teclas Up/Down para seleccionar el modo deseado **"Auto, High, reG", "Lo.OF" o "Lo.HI"**. Pulse la tecla Enter para confirmar o la tecla Mode para cancelar.



Auto **- ajuste automatico de la velocidad del ventilador sin control por DMX**
Este modo es identico con el modo "reG", pero la velocidad inicial del ventilador no puede ser controlado por DMX.

HI GH **- velocidad del ventilador máxima**
El proyector conmuta automaticamente a la potencia máxima del ventilador.

rEG **- ajuste automatico de la velocidad del ventilador**
Desde una temperatura cierta, la velocidad del ventilador está aumentado automaticamente para evitar un fallo del aparato. Esta automaticidad puede repitirse hasta siete veces hasta que la temperatura interna haya llegado un nivel no crítico.

LoOF **- velocidad del ventilador baja/apagar la lámpara**
La velocidad del ventilador queda baja hasta que la temperatura interna haya excedido el nivel máximo. Después, el proyector apaga la lámpara automaticamente.

LoHI **- velocidad del ventilador baja/máxima**
La velocidad del ventilador queda baja hasta que la temperatura interna haya llegado el nivel máximo. Después, el proyector conmuta automaticamente a la potencia máxima del ventilador.

Note: En el modo "HIGH" e "Auto", la velocidad inicial del ventilador no puede ser controlado por DMX.

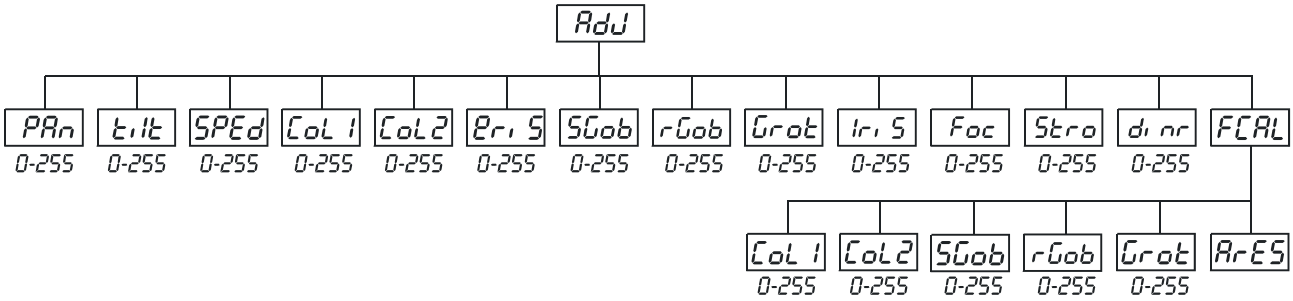
dFSE - Ajustes predertiminados

Con esta función, Vd. puede ajustar todos los datos individuales del proyector a los ajustes predertiminados ex fábrica. Pulse la tecla Enter para volver a colocar a los ajustes predertiminados. La pantalla muestra **„rSt"**. Vd. puede comprobar los datos individuales de la tabla siguiente.

Función	Pantalla	Valor predetermindado
PAN-reverse	rPAn	On
		OFF
TILT-reverse	rtiLt	On
		OFF
Resolución	16br	**On**
		OFF
Encendido automatico	PoOn	On
		OFF
Activar/desactivar el sensor de luz	EnSn	**On**
		OFF
Apagado aut. de la pantalla	d On	**On**
		OFF
Iluminación pantalla	d Int	20 40 60 80 **100**
Inversión de la pantalla	turn	**turn**
		usuq
Función Feedback	FEEd	**On**
		OFF
Encender la lamp./DMX	dLOF	**On**
		OFF
Potencia del ventilador	FAnS	**Auto**
		HIGH
		rEG
		LoOF
		LoHI

AdJ - Ajustar la posiciones predertiminadas:

Con esta función, Vd. puede calibrar las posiciones predertiminadas de las ruedas de colores, de gobos y de la prisma en las posiciones correctas. Pulse las teclas Up/Down para moverse en el ménu. La pantalla muestra las funciones **"PAn, Tilt, SPEd, Colo, EFEC, Prot, rGOB, Grot, Foc, Stro, dimr, FCAL"**. Vd. puede ajustar estas funciones en la posición deseada (0-255) antes des calibrar. Después de haber entrado las posiciones, seleccione la última función **"FCAL"** y el aparato será calibrado.



1. Calibrado mediante la unidad de control

Pulse la tecla Enter y en pulsar la teclas Up/Down la pantalla muestra **"PAn, Tilt, SPEd, Col1, Col2, PriS, SGob, rGob, Grot, IriS, Foc, Stro, dimr, FCAL"** para un calibrado muy suave. Seleccione una de estas funciones mediante la tecla Enter para ajustar la posición correcta entre 0 y 255. Pulse la tecla Enter para confirmar o la tecla Mode para cancelar. Este procedimiento puede ser repitido para cada parámetro de calibrado. Después de haber ajustado todos los parámetros de calibrado, Vd. tiene que seleccionar la función **"ArES"** para transmitir los valores ajustados en el EEPROM y para ejecutar un Reset. Después de haber terminado el Reset, la pantalla muestra "FCAL". Pulse la tecla Enter para repitir el calibrado o la tecla Mode para regresar al ménu "AdJ".

2. Calibrado mediante el controlador externo

Pulse la tecla Enter y en pulsar la teclas Up/Down la pantalla muestra **"Col1, Col2, PriS, SGob, rGob, Grot "** para un calibrado muy suave. Seleccione una de estas funciones mediante la tecla Enter. Ahora puede calibrar las ruedas diferentes mediante su controlador. El protocolo de calibrado está mencionado abajo.

Protocolo de calibrado:

DMX Channel	1	2	3	4	5	6	7	8
Function	COL.1	COL.2	SGOB	RGOB	GROT	-	COLOURS 1	COLOURS 2
	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	CALIBRATION 0 - 255	-	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL
	SMOOTH MICROSTEP MOVEMENT							

DMX Channel	9	10	11	12	13	14	15	16
Function	PRISM	STATIC GOBOS	ROTATING GOBOS	GOBO ROTATION	IRIS	FOCUS	STROBE	DIMMER
	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL	STANDARD PROTOCOL

Después de haber ajustado los parámetros de calibrado deseados y de haber confirmarlos con la tecla Enter, Vd. tiene que seleccionar la función **"ArES"** para transmitir los valores ajustados en el EEPROM y para ejecutar un Reset.

Avisos de error

Cuando Vd. pone el aparato en servicio, hace un Reset. Cuando la pantalla muestra un aviso de error, hay un error en un o mas canales. El aviso de error respectivo significa el canal correspondiente.
Cuando la pantalla muestra por ejemplo "C2Er" significa un error en la rueda de colores 2. Si hay un error en algunos canales al mismo tiempo, los avisos de error parpadean 5 veces en la pantalla, después el aparato hace un Reset. Cuando los avisos de error aparecen otro 3 veces, el aparato detectara si hay mas de 3 errores. Cuando hay 3 errores o mas, el aparato no funciona sin error. Cuando hay menos de 3 errores, sólo los canales con los errores no funcionan.
El aviso de error respectivo aparece cuando hay errores magnéticos (fotodiodo defectuoso o no magneto) o cuando el motor paso a paso está defectuoso (o su excitador en la platina principal). El error es que el feature del canal no está en la posición predertiminada después del Reset.

Los avisos de error diferentes son:

HEAt
Este aviso aparece cuando Vd. trata de encender la lámpara antes de que los 5 minutos de tiempo de enfriamiento han pasado. El aviso aparece cuando la lámpara no ha encendido después de 20 segondos. El DJ-HEAD 575 SPOT memoriza esta información y encenderá la lámpara automaticamente tan pronto como la lámpara haya enfriado.
Atención: Note, por favor, que esta función no funciona si el sensor de luz está desactivado (función "EnSn").

LAEr
Si la lámpara no enciende por siete veces, la pantalla muestra "**LA.Er**". Este aviso significa que la lámpara puede ser defectuosa, que no hay alguna lámpara o que hay un defecto interno.
Por favor, instale una lámpara o reemplace la lámpara defectuosa. Si se trata de un defecto interno, Vd. tiene que contactar con su proveedor local.
Atención: Note, por favor, que esta función no funciona si el sensor de luz está desactivado (función "EnSn").

nbEr
Este aviso aparece cuando la comunicación entre la platina principal y la unidad de control.

C 1Er
Defecto en la rueda de colores 1. Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotodiodo defectuoso o no magneto) o cuando el motor paso a paso está defectuoso (o su excitador en la platina principal). El error es que la rueda de colores no está en la posición predertiminada después del Reset.

C2Er
Defecto en la rueda de colores 2. Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotodiodo defectuoso o no magneto) o cuando el motor paso a paso está defectuoso (o su excitador en la platina principal). El error es que la rueda de colores no está en la posición predertiminada después del Reset.

rGEr
Defecto en la rueda de gobos giratorios. Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotodiodo defectuoso o no magneto) o cuando el motor paso a paso está defectuoso (o su excitador en la platina principal). El error es que la rueda de gobos giratorios no está en la posición predertiminada después del Reset.

IGEr
Defecto de index en el gobo giratorio. Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotodiodo defectuoso o no magneto) o cuando el motor paso a paso está defectuoso (o su excitador en la platina principal). El error es que el gobo giratorio no está en la posición predertiminada después del Reset.

SGEr
Defecto en la rueda de gobos estáticos. Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotodiodo defectuoso o no magneto) o cuando el motor paso a paso está defectuoso (o su excitador en la platina principal). El error es que la rueda de gobos no está en la posición predertiminada después del Reset.

PrEr
Defecto en la rueda de prisma. Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotodiodo defectuoso o no - 11 filtros de color dicróico más abierto
- Cambiador de colores con velocidad de rotación ajustable

FtEr
Este aviso significa que el aparato está sobrecalentado (que puede ocasionar bajo 45° C o mas) y que el relais ha apagado la lámpara. Este aviso contínua mostrado en la pantalla hasta que la temperatura haya llegado un nivel no critico. Después, la pantalla muestra "HEAt" indicando que la lámpara todavía está demasiado caliente.

SnEr
Este aviso aparece cuando el fotodiodo está defectuoso. Por favor, contacte con su proveedor local.
Atención: Note, por favor, que esta función no funciona si el sensor de luz está desactivado (función "EnSn").

PoEr
Este aviso aparece cuando el aparato ha sido separado brevemente de la red.

PAEr
Defecto del movimiento PAN de los brazos giratorios. Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotodiodo defectuoso o no magneto) o cuando el motor paso a paso está defectuoso (o su excitador en la platina principal). El error es que los brazos giratorios no está en la posición predertiminada después del Reset.

ti Er
Defecto del movimiento TILT de la cabeza. Este aviso aparece cuando hay errores magnéticos (fotodiodo defectuoso o no magneto) o cuando el motor paso a paso está defectuoso (o su excitador en la platina principal). El error es que la cabeza no está en la posición predertiminada después del Reset.

FrEr
Este aviso aparece cuando la alimentación de la red no es 50 o 60 Hz.

LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO

El empresario debe asegurar que instalaciones de seguridad y de máquinas son inspeccionados por un perito en la extension de una inspección inicial cada cuatro años por lo menos.

El empresario debe asegurar que instalaciones de seguridad y de máquinas son inspeccionados por un baquiano una vez por año.

Durante la inspección, los puntos siguientes deben ser observados:
1) Todos tornillos con cuales el aparato o partes del aparato están montado, deben ser atornillados fijamente y no deben ser corroídos.
2) No debe haber deformaciones en la caja, fijaciones y el sitio de instalación (techo, abajamiento, trussing).
3) Partes movidos mecanicamente como ejes, ojetes y otros no deben haber rastros de desgaste (por ejemplo fatiga de material o deterioraciónes y no deben girar desequilibriadamente.
4) Los cables de conexión eléctricos no deben haber deterioraciónes, fatiga de material (por ejemplo cables porosos) o depósitos. Otras instrucciones dependente del sitio de instalación y la utilisation deben que ser observadas por el instalador competente y problemas de seguridad deben ser elimindados.

¡PELIGRO DE MUERTE!
¡Siempre desenchufe el aparato antes de comenzar con el mantenimiento!

Recomendamos una limpieza frecuente del aparato. Por favor utilice un paño suave que no suelte pelusa humedecido. ¡No se debe usar alcohol o disolventes bajo ninguna circunstancia!

¡PRECAUCION!
¡La lente debe ser reemplazada cuando esté aparentemente deteriorada en caso de que su funcionamiento se vea afectado, por ejemplo a causa de fisuras o rasguños!

La lente del objetivo requiere una limpieza semanal ya que el líquido de humo tiende a acumular residuos reduciendo la emisión de luz muy rápidamente. El ventilador debe ser limpiado mensualmente.

¡No maneje este aparato con la caja abierta!

Los gobos deben ser limpiados con un cepillo suave.

Los filtros de color dicróico, la rueda de gobos y las lentes internas deben ser limpiadas cada 3 meses.

El interior del proyector debe ser limpiado al menos una vez al año utilizando un aspirador o aire a presión.

Las partes rotativas deben ser lubrificadas cada 6 meses para un funcionamiento bueno. Utilice una jeringa con una aguja fina para lubrificar. La cuantidad de aceite no debe ser excesiva para evitar que el aceite escapa durante la rotación.

Las operaciones de mantenimiento y servicio deben ser llevadas a cabo únicamente por distribuidores autorizados.

No hay piezas que necesiten de servicio dentro del aparato excepto la lámpara y el fusible. Las operaciones de mantenimiento y servicio deben ser llevadas a cabo únicamente por distribuidores autorizados.

Por favor vuelva a leer las instrucciones: "Instalar/Reemplazar la lámpara".

Reemplazar el fusible

Si la lámpara se funde, el fino cable del fusible del aparato podría fundirse también. Reemplazar el fusible por un fusible del mismo tipo.

Antes de reemplazar el fusible desenchufar el cable de la red.

Procedimiento:

Paso 1: Desatornillar de la caja el portafusibles del panel trasero con un destornillador adecuado (en dirección contraria a las agujas del reloj).
Paso 2: Sacar el fusible viejo del portafusibles.
Paso 3: Instalar el fusible nuevo en el portafusibles.
Paso 4: Volver a colocar el portafusibles en la caja y atornillarlo.

En caso de que necesite piezas de repuesto, utilice piezas originales.

Cuando el cable de alimentación sea estropeado, debe ser reemplazado por un cable de alimentación especial disponible de su distibuidor.

Si tiene alguna pregunta más, póngase en contacto con su distribuidor.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Alimentación:	230 V AC, 50 Hz ~
Consumo:	1000 W
Canales DMX:	16
Conexión DMX 512:	XLR tripolar
Frecuencia de flash:	10 Hz
Nombre de colores:	
Rueda de colores 1:	9 filtros de color dicróico más blanco
Rueda de colores 2:	6 filtros de color dicróico, 2 filtros de corrección, filtro UV más blanco 64 mezclas de colores possible
Nombre de gobos:	
Rueda de gobos estáticos:	9 gobos metálicos más abierto
Rueda de gobos giratorios:	2 gobos metálicos, 4 gobos dicróicos multicolores más abierto
Diámetro exterior de los gobos:	27 mm
Diámetro del imagen de los gobos:	23 mm
Largo de la base (con asas):	500 mm
Anchura:	475 mm
Altura (cabeza horizontal):	560 mm
Peso:	35,5 kg
Máxima temperatura ambiente T_a:	45° C
Máxima temperatura de la casa (inercia) T_B:	70° C
Distancia mínima a objetos enflamables:	0,5 m
Distancia mínima a objetos iluminados:	0,5 m
Fusible:	T 8 A, 250 V
Accesorio:	
GE CSR575/2 SE 95V/575W GX-9,5 1000h	Referencia 89107000
PHILIPS MSR575/2 95V/575W GX-9.5 1000h	Referencia 89107015
SYLVANIA BA575/2 SE NHR 95V/575W GX-9,5	Referencia 89107020
OSRAM HSR 575/72 95V/575W GX-9.5 1000h	Referencia 89107210
FUTURELIGHT CP-240 controlador	Referencia 51834265
FUTURELIGHT CP-256/64 controlador 16bit	Referencia 51834288
FUTURELIGHT CP-512/64 controlador 16bit	Referencia 51834295
Wizard-512 USB DMX-Software + Interface	Referencia 51860102
Wizard-1024 USB DMX-Software + Interface	Referencia 51860110
FUTURELIGHT DES-3 Clavija terminación 3-p	Referencia 51834001

Nota: Todas las especificaciones dadas en este manual están sujetas a modificación sin previo aviso. 26.04.2006 ©